

LOTTERI INSPEKTIONENS

SKRIFT SERIE

Nr 4
2013

Utgiven av

LOTTERI
INSPEKTIONEN

Lotteriinspektionens skriftserie 4-2013

Har du synpunkter på ämnesområdena eller innehållet i artiklarna? Vill du kanske bidra med en egen artikel? Kontakta i så fall skriftseriens redaktör, My Hamrén.

Författarna svarar själva för de sakuppgifter och åsikter som framkommer i artiklarna.

Redaktör:	My Hamrén 0152-650 174, my.hamren@lotteriinspektionen.se
Formgivning:	Edita Västra Aros AB
Tryck:	Edita Västra Aros AB, Västerås 2013

Spelrätt

Av Torbjörn Ingvarsson, Uppsala universitet



Torbjörn Ingvarsson disputerade år 2000 vid Juridiska fakulteten i Stockholm på avhandlingen Borgensliknande säkerhetsrätter. Efter att ha arbetat som lektor vid Internationella handelshögskolan i Jönköping i några år, anställdes han som lektor vid Juridiska fakulteten i Uppsala. Där blev han docent i civilrätt 2011. Torbjörns forskning har huvudsakligen rört allmän avtalsrätt, borgen, försäkring och fordringsrättslig frågeställningar. Resultaten av forskningen har publicerats i ett flertal böcker och artiklar. Här kan boken Ogiltighet och rättsföljd (2012) och artiklarna Spel och osedliga avtal (2004) och Pengar luktar inte – eller gör de det? (2011) särskilt nämnas.

Inledning

När jag som barn lärde mig enkla kortspel, var det alltid med förmaningen, att man inte spelade om pengar. Möjligen kunde man spela om tändstickor eller gamla mynt, men inte om pengar. Varningen att inte spela om pengar kom naturligtvis ur kollektivt dåliga erfarenheter av spelandets elände, ofta sammankopplade med övermäktiga skulder, dryckenskap och kriminalitet.

Min egen bild av spel och vadslagning bryts nu dagligen mot budskapet i annonser och reklam: Spel och vadslagning om pengar har blivit vardag. Med fler som spelar och ökade möjligheter att spela, ställs också nya frågor om spelandet och hur avtal om spel och vad egentligen skall förstås. Avtal om spel och vadhållning kan enligt en fast uppfattning i svensk och över huvud taget nordisk rätt inte genomdrivas med rättsordningens hjälp och denna hållning har inte ändrats nämnvärt av den ökande omfattningen av spel och vadslagning.¹

Från rättsregeln att överenskommelser som grundas på spel och vadslagning inte är bindande finns det viktiga undantaget, att sådana avtal är bindande om staten givit tillstånd till att bedriva verksamheten. Avtalsrättsliga och allmänna obligationsrättsliga regler skall därför i huvudsak gälla som vanligt, men i rättsvetenskapen framhålls ändå att rättsverkningarna av överenskommelserna måste styras av att det är fråga om spel och vadslagning.² Som kommer att framgå i det följande visar praxis från domstolarna samma vacklande hållning i dessa frågor och de allmänna avtalsrättsliga reglerna tycks inte få fullt genomslag ens när spelet eller vadslagningen sker med erforderligt tillstånd.

Det går att urskilja flera olika relationer där *civilrättsliga problem* skulle kunna tänkas uppkomma. För det första kan förhållandet mellan arrangören och deltagaren i en tävling tänkas ge upphov till fordringar. Man kan också tänka sig att deltagarna i en tävling har förpliktelser mot varandra, utan att de i egentlig mening slutit avtal med varandra. Den tredje relationen som kan ge upphov till problem är den mellan den som tillhandahåller möjligheten att spela eller slå vad och spelarna eller vadhållarna. Arrangören kan vara någon helt annan än den som anordnar själva tävlingen som vadet eller spelet gäller, men kan givetvis ha starkare eller svagare anknytning till arrangemanget. I vissa fall är vadslagningen helt frikopplad från spelet eller den ovissa händelse vadet gäller. Slutligen kan relationen mellan dem som slår vad också vara av betydelse, så att förpliktelser av olika slag uppkommer på grund av att de slår vad enligt spelets regler. Alla regler om rättsverkningar av överenskommelser som har sin grund i spel eller vadslagning är snarlika i de nordiska länderna.

¹ Rättsliga aspekter på överenskommelsen som grundas på spelande och vadslagning har behandlats i skilda sammanhang. Här kan allmänt hänvisas till min framställning *Spel och osedliga avtal* SvJT 2004 s. 739-758, *Agell* Om spelvinster, hedersskulder och väntjänster i Försäkringsförbundet, Stockholm 1966 s. 1-29 som även publicerats med en efterskrift i *De Lege Uppsala* 1993 s. 327-353 och *Gomard & Skovgaard* Tipning og obligationsret U 1979 B s. 245-263, samtliga med vidare hänvisningar.

² Jfr angående hållningen i dansk rätt uttalandet av *Gomard & Skovgaard* Tipning og obligationsret s. 248: »Udsagnene i juridisk teori og praksis om, at autoriseret eller tilladt lotteri, totalisatorspil o[g] lign[ende] er lovligt, betyder bl[and]t a[ndet], at aftaler om deltagelse i sådant spil i det store og hele indgås og har virkning efter formuerettens almindelige regler om aftaler. Udsagnet kan derimod ikke tages som udtryk for, at kontraktsforholdets særlige beskaffenhed er helt uden betydning for kontraktens retsvirkninger.«

Stöd för resonemangen kommer därför i det följande att sökas i såväl svensk rätt som från dansk och norsk praxis.

Utöver de civilrättsliga spörsmål som spel och vadslagning ger upphov till, finns även flera intressanta *offentligt rättsligt präglade frågeställningar*. Inte minst har konkurrensrättsliga frågor om etableringsfrihet aktualiserats i flera sammanhang. Redan i RÅ 2004 ref. 95 konstaterade Regeringsrätten (numera Högsta förvaltningsdomstolen) att EG-domstolen »just på spelområdet visat en betydande tolerans mot i medlemsstaterna allmänt förekommande, kraftiga begränsningar i de fördragsgrundade friheterna att erbjuda och ta emot tjänster och att etablera sig inom unionen«, och i sak står sig detta konstaterande ännu. Även skärningen mot tryck- och yttrandefrihet har periodvis diskuterats livligt. Bland annat har det så kallade främjandeförbudet, som numera finns i 38 § lotterilagen, varit föremål för bedömning i flera mål. Bestämmelsen innebär bland annat att det normalt är förbjudet att främja deltagande i ett inom landet anordnat lotteri som inte är tillåtet eller ett utom landet anordnat lotteri. I NJA 1961 s. 715 slog Högsta domstolen fast, att så kallade lotterimeddelanden, alltså i huvudsak annonsering för spel och vadslagning samt publicering av resultatlistor i syfte att främja spelande, utgör en egen grupp av gärningar som undantas från tryckfriheten och att publiceringen alltså inte alltid omfattades av tryckfrihetsförordningens skydd. I avgörandet RÅ 2010 ref. 115 I uttalade Regeringsrätten att publicering av oddsuppgifter från utländska spelbolag i en tidning hade skett i redaktionellt syfte och att publiceringen därför omfattats av tryckfrihetsförordningens skydd. I RÅ 2010 ref. 115 II ansågs ett föreläggande riktat mot en kvällstidning, vilket enligt sin lydelse generellt förbjöd alla sådana annonser som kunde betecknas som kommersiella och som kom från utländska spelbolag, stå i strid med tryckfrihetsförordningen. Enligt Regeringsrättens dom skulle frågan huruvida publiceringen var skyddad av tryckfrihetsförordningen göras konkret och föreläggande utfärdas med beaktande av omständigheterna i det enskilda fallet. Ett generellt förbud av det slag som utfärdats var därför inte förenligt med tryckfrihetsförordningens skydd. Här kan även HFD 2011 ref. 46 nämnas, där Högsta förvaltningsdomstolen uttalade att det stod i strid med yttrandefrihetsgrundlagen att förbjuda att utländska spelbolags odds exponerades i samband med tv-sända idrottsevenemang. Även om nyss nämnda frågor är intressanta, kommer de i det följande att lämnas åt sidan till förmån för de civilrättsliga problemen.

Tillåtna och otillåtna spel

Den traditionella hållningen är att det inte uppkommer några rättsligt erkända förpliktelser av spel och vad. Regeln har dock det viktiga undantaget, att överenskommelser som uppkommit inom ramen för en verksamhet som bedrivs med erforderliga tillstånd är giltiga. Tillståndet ger alltså en legitimitet åt avtal som grundar sig i spel eller vadslagning och lyfter dem från oförbindande

och oönskade till rättsligt bindande. Överenskommelser som har sin grund i brottsliga förhållanden är aldrig civilrättsligt bindande.³

Lotterilagen (1994:1000) och kasinolagen (1999:355) drar tillsammans med reglerna om dobbleri i 16 kap. brottsbalken (1962:700) upp de huvudsakliga ramarna för tillåten spelverksamhet i Sverige. Enligt 1 § 1st. lotterilagen (1994:1000) är lagen tillämplig på lotterier som anordnas för allmänheten. Med lotteri i lagens mening avses en rad spel och former av vadslagning som nog inte alldeles självklart är lotterier enligt allmänt språkbruk. I 3 § sägs lotteri vara en verksamhet där en eller flera deltagare, med eller utan insats, kan få en vinst till ett högre värde än vad var och en av de övriga deltagarna kan få. Av uppräknningen i bestämmelsen framgår att lottning, gissning, vadhållning och liknande förfaranden samt bingospel, automatspel, roulettspel och täringsspel är lotterier. Stryktipset och vadslagning på hästkapplöpningar faller alltså under lagens tillämpningsområde. Däremot är inte rena tävlingar som sådana tänkta att vara tillståndspliktiga enligt lotterilagen, även om skyldighet att söka tillstånd kan föreligga enligt annan lag eller författning.

Lotterilagen bygger på principen att spel och vadslagning som riktar sig mot allmänheten kräver tillstånd och att verksamheterna skall stå under offentlig kontroll. I grunden kan bara tre aktörer få tillstånd att bedriva tillståndspliktig verksamhet, nämligen hästsporten, folkrörelserna och staten själv. Privata aktörer är i praktiken uteslagna från att erhålla tillstånd.⁴ Enligt 1 § 2 st. lotterilagen skall lagen tillämpas också på bingospel, automatspel, roulettspel, täringsspel och kortspel som inte anordnas för allmänheten, om spelet anordnas i förvärvssyfte. Den som inte sökt och erhållit tillstånd, men ändå anordnar tillståndspliktigt lotteri, kan enligt 52 § lotterilagen föreläggas att upphöra med verksamheten. Föreläggandet får förenas med vite. Utöver denna sanktion ger 54 § lotterilagen stöd för att döma den som uppsåtligen eller av grov oaksamhet utan tillstånd anordnar lotteri till böter eller fängelse i högst sex månader.

Brottsbalkens 16 kapitel bär rubriken »Om brott mot allmän ordning«. Att brottet dobbleri hamnat i detta sammanhang förefaller mer bero på historiska tillfälligheter än något verkligt inre samband med övriga brott i kapitlet såsom våldsam upplopp, brott mot griftefrid, olaga diskriminering, förgelseväckande beteende och barnpornografibrott.⁵ Möjligen skulle man som i äldre

³ Principen att avtal som har sin grund i brottsliga eller eljest otillåtna beteenden inte kan göras gällande kan verka självklar, men i verkligheten döljer sig svåra avgöranden bakom den. Problemet behandlas i viss omfattning av *Ingnarsson* Pengar luktar inte – eller gör de det? SvJT 2011 s. 1019-1035 med vidare hänvisningar.

⁴ Se SOU 2008:124 s. 90.

⁵ Ända fram till en lagändring 1948 fanns dobbleri bland sedlighetsbrotten, men därefter har det sammanförts med brotten mot allmän ordning.

kommentarer till kapitlet kunna säga, att brotten »innebär en kränkning av medborgarnas känsla för vad sedlig ordning bjuder»,⁶ men ganska lite går att utvinna om skälet till straffbeläggandet genom placeringen.

Förutsättningarna för straffbarhet enligt brottsbalkens regler är andra än enligt lotterilagen. Arrangören av ett spel kan därför fällas till ansvar enligt lotterilagen för verksamhet som inte är straffbar enligt brottsbalkens regler. En illustration av den praktiska betydelsen av denna skillnad ges av bedömningen i NJA 2011 s. 45. Avgörandet gällde åtal för grovt dobbleri. Kärnan i målet var huruvida framgång i olika varianter av poker var så beroende av skicklighet, att ansvar för dobbleri inte kunde komma ifråga. I tidigare praxis hade genomgående poker ansetts vara äventyrligt spel och därmed förbjudet enligt dobbleribestämmelsen. I målet argumenterade emellertid de åtalade bland annat för att framgång i pokervarianten Texas Hold'em i turneringsform mer berodde på skicklighet än slump. Högsta domstolen fann, efter att ha beaktat de skäl som anförts till att skicklighetsmomentet skulle vara det övervägande, att det inte var fråga om dobbleri och motiverade detta ställningstagande på följande sätt:

»I huvudturneringen fanns en på förhand bestämd nivå för insatserna. Spelarna slogs ut allteftersom de förlorade sina marker. Turneringen var avsedd att pågå i tre dagar. Det är uppenbart att det slumpmoment som består i hur korten fördelas – som har stor betydelse för utgången av enskilda givar – spelar en underordnad roll i en turnering av det slaget.»

Utgången i målet innebär inte på något sätt att det nu är fritt fram att anordna pokerspel, eftersom tillstånd enligt lotterilagen fortfarande krävs. Domenns enda egentliga innehåll är att arrangörerna inte kan straffas med stöd av brottsbalkens regler, medan påföljd med stöd av lotterilagens straffbestämmelser fortsatt är möjliga även om skickligheten skulle vara det övervägande momentet i ett spel.

Högsta domstolens bedömning kan jämföras med den som danska Højesteret gjorde i U 2009.2392 H. I dansk rätt finns regler som motsvarar den svenska brottsbalkens dobbleribestämmelser i § 203-204 straffeloven. Även i dansk rätt är anordnande av hasardspel och vadslagning straffbelagt om inte tillstånd givits för verksamheten. I det danska fallet avgjorde Højesteret en fråga som i allt väsentligt var densamma som i det svenska avgörandet. Det rörde sig alltså även här om pokervarianten Texas Hold'em i turneringsform. Højesteret var inte enig om bedömningen, men majoriteten fann att framgång i Texas Hold'em i turneringsform till stor del berodde av skicklighet. Trots

⁶ Kommentar till brottsbalken, band II, Stockholm 1982 s. 219. I senare upplagor har den värderande inledningen uteslutits. Jfr även prop. 1972:96 s. 10.

detta konstaterande, fann majoriteten anordnandet vara straffbart enligt straffeloven och motiverade utgången på följande sätt:

»Et hovedformål med forbuddet i straffelovens § 204 mod at foranstalte utilladt hasardspil på offentligt sted er at modvirke letsindighed og spilleafhængighed, og der må derfor ved afgrænsningen af begrebet hasardspil tillige lægges vægt på, i hvilket omfang det pågældende spil erfaringsmæssigt skaber risiko herfor. Det må lægges til grund, at denne risiko også består ved poker i turneringsform, bl.a. fordi en mindre erfaren deltager let kan undervurdere dygtighedens betydning og lade sig lokke af håbet om en tilfældig gevinst.«⁷

Den omständigheten att skicklighet var av stor betydelse för framgång i spelet räckte alltså inte för att undgå straffansvar, eftersom pokervarianten ändå utsatte spelarna för stora risker. Det är inte utan att man frågar sig, varför arrangerandet av samma spel anses tillåtet, om än tillståndspliktigt, på den här sidan Öresund, medan samma beteende i Köpenhamn är straffbart.

Även om utgången i den straffrättsliga delen blev olika, finns det anledning att påpeka att pokerturningarna ändå hade krävt tillstånd. Utan sådant tillstånd faller de eventuella kraven mot spelarrangören ner i läran om att spelskulder är hedersskulder och rättsordningen tillhandahåller inte möjligheter att få ut vinst eller kräva in spelskulder. Möjligen vore det tänkbart att följderna vid avvecklingen av de avtal som slutits gestaltar sig olika beroende på om betendet är straffbart med stöd av brottsbalkens regler eller lotterilagens specialbestämmelser. Straffbestämmelserna i balken respektive lagen har visserligen likartade syften, men de täcker inte varandra helt. Medan kriminalisering av dobbleri i brottsbalken huvudsakligen motiveras med att det utgör ett brott mot goda seder och god ordning,⁸ har lotterilagen till syfte att förhindra kriminalitet, motverka sociala och ekonomiska skadeverkningar, skydda konsumenterna och att styra överskottet.⁹ När ett avtal skall avvecklas eller då det måste avgöras vilka förpliktelser som följer av att arrangera eller delta i spel eller vadslagning, bör dessa olikheter i syfte bakom förbudsbestämmelserna beaktas.¹⁰ I praktiken torde emellertid skillnaderna bli små.

Spel som är förbjudna som dobbleri kan ändå ge upphov till fordringar som erkänns av rättsordningen. Detta påstående kan illustreras med de två fall som gällde de så kallade Köpingsmästerskapen i poker som arrangerades utan

⁷ U 2009.2392 H, majoritetens domskäl, referatet s. 2404.

⁸ Se departementschefens uttalanden i prop. 1972:96 s. 11 som sedan återges i senare ändringar till bestämmelsen.

⁹ SOU 2008:124 s. 90.

¹⁰ Se min framställning Ogiltighet och rättsföljd, Stockholm 2012, där frågan om hur olika syften möts i motivkretsar inverkar på hur ogiltighetens rättsföljder bestäms på s. 56-66.

tillstånd. Mitt under spelet tog sig polisen in i lokalen, avbröt tävlingen och beslagtog spelinsatserna. I det första målet, som refereras i NJA 1985 s. 316, fann Svea Hovrätt arrangören skyldig till dobbleri. Högsta domstolen hade därefter i samma mål tagit ställning till om de satsade pengarna kunde förverkas med stöd av brottsbalkens regler, men funnit att detta inte kunde ske.¹¹ Då pengarna inte kunde förverkas med stöd av brottsbalkens regler, ville staten ta medlen i anspråk för att täcka fordringar mot spelarrangören.

I den därpå följande tvisten, som refereras i NJA 1989 s. 768, avgjordes frågan om spelinsatserna var att betrakta som spelarrangörens medel eller om de endast innehades med redovisningsskyldighet för spelarnas räkning.¹² En sådan redovisningsskyldighet för mottagna medel anses nämligen följa av allmänna principer utan uttryckligt avtal. Skyldigheten att redovisa mottagna medel går allmänt sett långt och kan uppkomma i situationer som knappast i dagligt tal ger upphov till skyldighet att redovisa för mottagen egendom.¹³ I den situation som var föremål för bedömning i NJA 1989 s. 768 kolliderar principen att det anses uteslutet för en spelare att få sitt krav erkänt av domstol om spelet bedrivits utan erforderliga tillstånd med regeln att det uppkommer en redovisningsskyldighet för mottagna medel som tagits emot av spelarrangören. Högsta domstolen uttalade om denna motsättning:

»Det är sedan gammalt erkänt att spelskulder inte kan drivas in på rättslig väg. Den som vunnit i spel har nämligen inte ansetts förtjänt av rättsordningens stöd för att tvinga förloraren att infria den skuld han ådragit sig genom spelet. Härav följer dock inte att även andra typer av fordringar som uppkommit i samband med spel saknar rättslig giltighet.«¹⁴

Det synsätt som Högsta domstolen anlägger på situationen är det, att spelarrangören tar emot insatserna inte för egen, utan för övriga spelares räkning. Arrangören har en plikt att kunna redovisa de mottagna medlen och eftersom spelet inte kom att slutföras, kunde denna skyldighet inte fullgöras.¹⁵ Slutsatsen blev därför att medlen inte kunde tas i anspråk för att täcka spelar-

¹¹ Se NJA 1985 s. 316, där endast frågan om förverkandet av spelinsatserna togs upp av Högsta domstolen och hovrättens dom därför stod fast.

¹² Fallet har kommenterats av *Agell* Rätten till spelinsatser, som lämnats till arrangör av pokerspel JT 1989-90 s. 627-631.

¹³ Se allmänt om uppkomsten av redovisningsskyldighet *Hellner* Redovisningsskyldighet i kontraktsrätten, Fs Hessler Stockholm 1985, s. 233-257 och NJA 2009 s. 500 med principiella uttalanden i frågan.

¹⁴ NJA 1989 s. 768, Högsta domstolens domskäl, referatet s. 772.

¹⁵ Som *Agell* påpekat i sin kommentar till fallet i JT 1989-90 på s. 631 är antagandet att det föreligger en redovisningsskyldighet inte alldeles realistiskt. Som han skriver på s. 631 räcker det med att föreställa sig »reaktionerna i kafélokalen i Köping 1980, om någon deltagare i pokerspelet skulle ha begärt att återfå sin insats sedan spelet börjat eller han rentav blivit utslagen«, för att inse antagandets praktiska konsekvenser.

rangörens skuld till staten. Fallet visar på detta sätt att inte alla anspråk hålls utanför domstolarna och att rättsverkningar av avtal som slutits i anledning av spel inte alltid är uteslutna, ens om själva arrangemanget utgör brott mot dobbleribestämmelsen.¹⁶

Möjligheten att pröva tvister om spel och vad i allmän domstol

Alla tävlingar och spel har regler. Många av dessa regler betraktar vi inte som rättsligt bindande, men deltagarna förväntas följa tävlingens eller spelets regler, även när tillämpningen ger annat utfall än vi önskat. Eftersom många tävlingar har priser och det även annars kan medföra förmåner att utpekas som vinnare eller i vart fall högt placerad bland deltagare i en tävling, finns det anledning att överväga om det ändå inte uppstår juridiskt bindande förpliktelser som kan utkrävas i domstol. Så länge alla håller sig till en gemensam förståelse av spelets regler, vållar dessa inga problem, men om »fel« vinnare pekas ut eller någon diskvalificeras på oklara grunder, ligger det inte alltför långt bort att vilja överklaga beslutet. Här ställs två hänsyn mot varandra, nämligen å ena sidan att spel och tävlingar anses höra till privatlivets sfär och å andra sidan att tävlingar och lopp idag kan ha betydande prissummor eller andra fördelar givna för dem som bedömts ha klarat tävlingen bäst. Det är i denna spänning mellan föreningslivets rätt att själv bestämma sina regler och kravet att priser och utmärkelser inte utdelas godtyckligt tvisten i NJA 2001 s. 511 har sin rot.

Målet rörde ett lopp på Jägersro, där hästen Blaze of Glory segrade. Efter loppet genomfördes dopingprov på den segrande hästen. Provet visade att hästen hade en okänd mängd av det icke steroida antiinflammatoriska läkemedlet Naproxen i kroppen. Eftersom medlet var otillåtet enligt tävlingsreglerna, frändömde Svenska Travsportens Centralförbund (STC) det bolag som ägde hästen, Superbus, prissumman om 90 000 kronor. Den uppfödarpremie om 9 000 kronor som skulle ha utgått om inte hästen hade diskvalificerats betalades heller aldrig ut. Ägarbolaget Superbus stämde med anledning av detta beslut STC och yrkade att prissumman och uppfödarpremien jämte ränta skulle betalas. De egentliga rättsfrågorna som slutligen kom att avgöras av Högsta domstolen var dels om beslut som fattats av STC med stöd av gällande tävlingsreglemente alls kunde tas upp av allmän domstol, dels, om sådan prövning ansågs möjlig, i vilken omfattning STC:s tillämpning av reglerna kunde överprövas av domstolen.

¹⁶ Fallet väcker vidare frågor om förhållandet mellan sådan talan som skall tas upp av domstol och sådan som på grund av det osedliga inslaget skall avvisas, men det skulle föra för långt från huvudlinjen här att behandla detta ingående. Jag har dock diskuterat delar av problemet i Spel och osedliga avtal på s. 746-749.

Högsta domstolens ledamöter var inte eniga, men majoriteten ansåg att STC:s beslut kunde tas upp till materiell prövning. Här uttalar majoriteten något som vid första påseendet förvånar, mot bakgrund av den allmänna regeln om giltigheten av avtal som grundar sig på spel och vadslagning:

»Många gånger är emellertid ett tävlingsresultat, direkt eller indirekt, förbundet med rättsverkningar. Om den som ostridigt är berättigad till ett pris inte erhåller detta, kan han – med de begränsningar som sedvane-rättsligt gäller beträffande spelvinster – driva in priset på rättslig väg.«¹⁷

Det framgår inte av uttalandet att det görs mot bakgrund av att detta var en tävling som hölls med erforderliga tillstånd, men detta måste förutsättas om konstaterandet om att kravet skulle kunna drivas in i rättslig väg skall vara i sak korrekt. Majoriteten utgår alltså från att beslutet att låta en häst delta i ett lopp i denna situation ger upphov till ett helt vanligt avtal. Anspråk med grund i avtalsrelationen mellan arrangören och deltagaren kan därför tas upp av allmän domstol och rätten att få ut prissumma och andra fördelar av att delta blir en ordinär fordran.

Därmed vänds frågan så, att det bör föreligga något särskilt skäl till att STC:s beslut *inte* skulle kunna överprövas av allmän domstol. Den omständighet som kunde ha talat för detta, är att det i tidigare praxis, i första hand NJA 1990 s. 687, ansetts olämpligt att idrottsföreningars beslut överprövas av domstol. Majoriteten i NJA 2001 s. 511 markerar emellertid i domskälen att tvisten mellan Superbus och STC var av annat slag än i det tidigare fallet genom att hänvisa till ett uttalande av *Sigeman* i en närliggande fråga:

»Efter vad anm[älaren] kan förstå är det förenligt med rättspraxis och mest klarläggande att helt enkelt betrakta föreningsstadgar som en sorts avtal mellan föreningen och medlem. Precis som tvister om andra avtals innehåll och tillämpning vid behov prövas av domstol, har man att utgå från att domstol normalt överprövar förenings tillämpning av uteslutningsklausuler.«¹⁸

Uttalandet tar direkt sikte på vilka förutsättningar som skall föreligga för att en förening skall kunna utesluta en medlem med stöd av föreningens stadga, men tycks ta sin utgångspunkt i tanken att föreningsstadgan är att jämställa med avtal i största allmänhet. Högsta domstolens majoritet tar emellertid inte steget fullt, utan anger att domstolens materiella överprövning av föreningens bedömning normalt bör vara inskränkt. I den konkreta bedömningen om

¹⁷ NJA 2001 s. 511, majoritetens domskäl, referatet s. 523.

¹⁸ *Sigeman* [Anmälan av] Carl Hemström. Uteslutning ur ideell förening, SvJT 1974 s. 295-302, s. 298.

STC:s beslut var i överensstämmelse med stadgarna eller inte, motiverar majoriteten att rätt bedömning ändå gjorts på följande sätt:

»I förevarande fall är det emellertid fråga om en efterhandsbedömning. Även i sådana fall bör utgångspunkten vara att de bedömningar som gjorts av de enligt tävlingsreglerna behöriga organen i princip skall respekteras. STC:s bedömning bör därför vid domstolsprövning sättas åt sidan endast om bedömningen måste anses stå i uppenbar strid mot tävlingsreglementet eller stadgad praxis eller om det annars föreligger särskilda skäl (jfr 36 § avtalslagen, NJA 1990 s. 687 och Sigeman i Förhandlingarna vid det 31 nordiska juristmötet 1987 del II s. 393 f.).«¹⁹

Högsta domstolens majoritet stannar därför vid något som ser ut som en allmän princip, nämligen att beslut i fall av detta slag visserligen kan överklagas till allmän domstol, men överprövningen syftar endast till att motverka uppenbart felaktiga beslut. I det konkreta fallet fanns det ingen anledning att ändra det beslut STC fattat. Av minoritetens motivering framgår att det är just dessa punkter som är de helt avgörande. Det är inledningsvis värt att notera, att NJA 1990 s. 687, som både majoritet och minoritet hänvisar till, inte ger stöd för att ideella föreningars beslut generellt skulle kunna underställas domstols prövning. Tvärt om betonas undantagskaraktären i att allmän domstol trots allt prövat föreningens beslut att utesluta medlemmar.

I NJA 1990 s. 687 uttalade Högsta domstolen att prövningen i de tidigare målen »får antas ha skett på avtalsrättsliga grunder, varvid stadgarna ansetts som led i rättsförhållandet mellan föreningen och medlemmen«. ²⁰ Synen att stadgarna blir del av ett avtal mellan medlemmen och föreningen får nog därmed anses fast etablerad. Detta löser emellertid inte, om jag läser rätt, frågan om möjligheten att pröva avtalet. Högsta domstolen fortsätter nämligen i NJA 1990 s. 687 på s. 695 med följande karaktärisering:

»En idrottsförening verkar på olika sätt för utövandet av viss eller vissa idrottsgrenar. Sådana föreningar har i allmänhet ett klart ideellt syfte, vilket också brukar komma till uttryck i stadgarna. I följd härav får medlemmarnas deltagande i verksamheten ett personligt inslag, som i princip saknas i föreningar där det ekonomiska intresset träder i förgrunden. Det är inte väl förenligt härmed att uteslutning skulle kunna prövas enligt avtalsrättsliga principer.«

¹⁹ NJA 2001 s. 511, majoritetens domskäl, referatet s. 524.

²⁰ NJA 1990 s. 687, Högsta domstolens domskäl, referatet s. 695. De rättsfall som avses torde vara i första hand NJA 1945 s. 290, 1946 s. 83 och 1958 s. 654, men även NJA 1977 s. 129 kan stödja uttalandet.

Möjligen skulle man av det citerade kunna sluta sig till att domstolsprövning skulle ligga närmre till hands då de ekonomiska intressena väger tyngre än de ideella. Det är förmodligen detta som avses när minoriteten i NJA 2001 s. 511 uttalar:

»Vad som här kan tänkas utgöra grund för domstolsprövning av en sådan tvist, som alltså gäller tävlingsresultat, är att tävlandet med hästen utgjort led i en yrkesmässig verksamhet i förening med att prissumman uppgått till ett förhållandevis stort belopp. Det kan då framstå som naturligt att Superbus, i likhet med yrkesutövare i allmänhet, kan få sitt anspråk på betalning för den ifrågavarande prestationen prövat av domstol. Det ideella och personliga inslaget har i en sådan situation också till stor del minskat.«²¹

De skiljaktiga menar dock att det skulle vara ett stort ingrepp i idrottsrörelsens rätt att själv lösa sina tvister om allmänna domstolar gavs en generell behörighet att pröva tvister om tävlingsresultat på idrottsområdet i sak, även om prövningen skulle inskränkas till att bara avgöra huruvida det idrottsliga organets bedömning står i uppenbar strid med tävlingsreglementet. Ståndpunkten att domstolar skulle ha rätt att överpröva idrottsrörelsens egna bedömningar skulle också enligt de skiljaktigas mening bryta med vad som allmänt ansetts vara gällande rätt på området.²²

Den regel som slås fast i majoritetens domslut och som får anses ge uttryck för gällande rätt i frågan, ger ändå upphov till tveksamheten om hur långt den fastslagna principen räcker. NJA 2011 s. 511 rörde egentligen bara tvister mellan deltagarna i en tävling och tävlingsarrangören och inte förhållandet mellan eventuella spelare och spelarrangören. Ett kapplöpningslopp kräver uppenbarligen förberedelser och skicklighet av deltagarna och det kan väl tänkas att det därmed är befogat att betona att avtalsrelationen är ordinär och att det därför vore möjligt och lämpligt att ge allmän domstol möjlighet att upphäva uppenbart felaktiga bedömningar. Svårigheten ligger i att avgöra var gränsen går mellan en i och för sig felaktig bedömning och när felaktigheten blir uppenbar.²³

²¹ NJA 2001 s. 511, skiljaktiga justitieråden Gregow och Lennander, referatet s. 526.

²² Man kan också notera att justitierådet Gregow, som i 2001 års mål är del av minoriteten, var referent i 1990 års mål.

²³ För exempel på svårigheterna att göra just dessa bedömningar se *Lambertz* Rättvisa inom idrotten, Fs Hästad Uppsala 2010, s. 403-425, som avslutar med att argumentera för att idrottsförbunden borde »väga rättvisaspekterna mot enkelhetskraven på en betydligt finare våg än man hittills använt«. Att sådan »rättvisa« inte lämpar sig för överprövning i domstol är emellertid enligt min mening uppenbart. Se även *Hästad Lex Burka* – om jämkning av idrottsresultat, Artikelsamling 2012 Idrottsjuridisk skriftserie nr 17, Stockholm 2012 s. 87-94.

Det finns givetvis mer att säga om den rättsliga relationen mellan deltagare och arrangörer av tävlingar, men grundhållningen i NJA 2001 s. 511 är trots allt att deltagarna är bundna av de reglementen och regler som uppställts för tävlingen och därmed kommer föreningarnas avgöranden och eventuella egna överprövningssystem att bli bindande för deltagarna. Möjligheten att få ett beslut överprövat av allmän domstol är bara en säkerhetsventil i system som annars i allt väsentligt sköter sig utan inblandning utifrån.

Fel häst vann!

Spel och vadslagning bygger på att det går att avgöra vem som vann eller om något verkligen inträffade. Det krävs därför tydliga regler för deltagande och vad som menas med att vinna i loppet, tävlingen eller vinna vadet. I många fall finns det ett reglemente som anger förutsättningarna och detta skapar ofta tillräcklig stabilitet. Ändå händer det att det är oklart om någon vunnit. I det lopp som bedömdes i NJA 2001 s. 511 vann visserligen hästen Blaze of Glory, men efter provtagningen diskvalificerades den. Enligt tävlingsreglementet påverkar inte sådan diskvalificering resultatet på totalisatorspelet. Den lite märkliga situationen föreligger alltså, att den häst som senare inte kan ta emot priset för vinsten ändå för dem som spelat på loppet framstår som loppets vinnare. Med en viss förenkling kan vi säga, att spelreglerna kan innebära att den häst som står överst på resultatlistan kanske inte vann loppet, trots allt. I förhållandet mellan arrangören av tävlingen och deltagaren är detta hanterbart, men hur gör man med alla som slagit vad om utgången i loppet?

Just en fråga av detta slag var föremål för bedömning av danska Højesteret i U 1956.245 H.²⁴ Även om målet är gammalt, är det ännu av visst intresse för frågan. Tvisten gällde vadslagning på kappflygning med brevduvor. Kappflygningen gick till så, att duvorna släpptes från samma plats, men eftersom de hörde hemma på olika platser, hade de olika långt att flyga. Avstånden hade mätts upp, så att duvans hastighet för sträckan kunde beräknas. En av duvorna, nummer 9, hade emellertid flyttats, så att sträckan från start till mål blev en annan. När resultaten jämfördes, kom en för kort sträcka att läggas till grund för avgörandet vilken duva som vunnit loppet. Innan felet upptäcktes hade emellertid duva nummer 7 och duva nummer 5 förklarats som första och andra duva i loppet. När felet upptäcktes, räknades resultatet om, och det visade sig då att duva nummer 9 vunnit och att 7 och 5 kommit först därefter. Duva nummer 8, som först angivits som tredje snabbaste duva, sattes först på fjärde plats.

²⁴ Landsrettens avgörande publicerades först som U 1954.893 Ø och bara Højesterets dom återges i det senare referatet.

En av dem som slagit vad om snabbaste duva hade fått del av det först offentliggjorda resultatet och hade satsat så i loppet, att han med placeringen 7-5-8 skulle ha vunnit 3 827 danska kronor. Arrangören av kappflygningen vägrade emellertid att betala ut vinst efter det första resultatet och höll fast vid att det senare, korrekt beräknade resultatet skulle gälla. Målet komplicerades av att det i reglementet för totalisatorspelet på loppet fanns en bestämmelse, enligt vilken resultatet var slutgiltigt först när nödvändiga beräkningar var gjorda och domarkommittén offentliggjort vinnarnas nummer tillsammans med oddsen. Enligt regeln fick ingen justering av resultat eller odds göras efter offentliggörandet.

Højesterets majoritet fann inte att de först lämnade uppgifterna om resultatet hade givit upphov till en sådan säker förväntan om utgången i kappflygningen, att krav på att få ut vinsterna kunde stödjas på dessa. Majoriteten uttalade vidare, att reglementets bestämmelse om slutgiltigt resultat inte kunde leda till annan bedömning. Några närmare skäl till att regeln om slutgiltigt resultat inte skulle gälla i förhållande till spelarna anfördes inte i de publicerade domskälen. Möjligen har det varit av betydelse att felet rättades redan efter en halvtimme och att inga vinster betalats ut innan det i sak korrekta resultatet offentliggjordes. Spelaren hade i andra hand begärt att åtminstone få insatserna tillbaka, men Højesteret avslag även detta yrkande.

Ser man praktiskt på frågan, så framstår det som lämpligt att reglerna för vadslagning om utgången i ett lopp eller en tävling innehåller bestämmelser om situationer av detta slag. Det praktiska resultatet blir visserligen därmed, att den som spelat på utgången i ett lopp kan vinna, även om spelaren satsat på fel häst som i NJA 2001 s. 511. Av det danska fallet U 1956.245 H kan möjligen slutsatsen dras, att det inte föreligger något särskilt långtgående skydd för befogade förväntningar om att ha vunnit om felaktiga uppgifter först lämnats. Uppenbart felaktiga resultat bör kunna rättas om det sker utan alltför stort dröjsmål och innan vinster till spelare börjat betalas ut på grund av det först offentliggjorda resultatet.

Att delta och satsa

För att vinna ett vad måste man först ingå det och för att vinna ett spel måste man delta. Det finns därför också rättsliga problem som rör hur vadet ingås och vad som händer om någon inte kunnat spela. Ett avgörande som på många sätt har blivit en klassiker när frågor om spel och vad diskuteras är

NJA 1964 s. 80.²⁵ Fallet rörde kontoristen Wilzén som hade fått med sig in-

²⁵ Bland de författare som kommenterat fallet kan här särskilt nämnas *Lennander* Kontoristen Wilzén med medskick på Solvalla, Fs Hellner Stockholm 1997, s. 141-151 och *Agell* i det tidigare nämnda bidraget i Fs Nial.

struktioner och pengar för att satsa pengar på vissa hästar i två angivna lopp. Uppdraget skulle utföras utan att Wilzén fick någon ersättning av uppdragsgivaren.

I det första loppet såg Wilzén defileringen och provstarter för loppet, men när han skulle lämna insatser för sig själv och uppdragsgivaren, var det så stor anhopning av folk i spelhallen och köbildning framför kassaluckorna att det inte gick att lämna insatserna, innan luckorna stängdes. Högsta domstolen uttalade i frågan huruvida detta agerande var försumligt på sådant sätt att ersättningsskyldighet mot uppdragsgivaren uppkommit följande:

Det förhållandet att Wilzén sålunda såg defilering och provstarter, innan han föranstaltade om att lämna [uppdragsgivarens] insats, kan med hänsyn till vad förut upptagits om arten och innebörden av uppdraget ej läggas honom till last såsom försummelse. Annat har ej visats än att Wilzén därefter gjort vad på honom ankommit för att insatsen skulle bli avlämnad. Wilzén är följaktligen ej ersättningsskyldig gentemot [uppdragsgivaren] i avseende å detta lopp.²⁶

Det Högsta domstolen avser med den inte alldeles klara formuleringen *arten och innebörden av uppdraget*, torde kunna förstås på två olika sätt; antingen läggs betoningen på att det var en väntjänst som skulle utföras eller så framhävs att det var fråga om ett uppdrag som syftade till att möjliggöra spelande. Det är inte heller uteslutet att de två tolkningsmöjligheterna samverkar.²⁷ Beträffande det andra loppet fann första instansen att det framgick av utredningen i målet, att Wilzén spelat bort sina och uppdragsgivarens pengar och därför inte kunde satsa i loppet. Detta beteende ansågs försumligt och Wilzén ålades därför att ersätta uppdragsgivaren för hela skadan. Högsta domstolen delade denna bedömning. Skadan uppgick till den vinst som uppdragsgivaren skulle ha fått om Wilzén fullgjort sitt uppdrag. Eftersom det föreligger en så klar försummelse i uppdragets utförande, ger egentligen inte bedömningen i denna del något ytterligare till ledning för förståelsen av utgången i den andra delen. Även i senare avgöranden är spänningen mellan dessa moment ouppplöst och det är inte alltid lätt att avgöra vilken princip som egentligen slås fast.

NJA 1986 s. 402 kan användas för att ytterligare illustrera hur de två momenten väntjänst och krav som grundar sig i spel ofta inte kan skiljas från varandra. Tvisten hade sin grund i att tio personer kommit överens om att tillsammans spela på tips efter ett visst system. Parterna turades om att samla

²⁶ NJA 1964 s. 80, Högsta domstolens dom, referatet s. 85.

²⁷ *Lennander* framhåller i Fs Hellner på s. 148, med hänvisning till handlingar som finns i akten i Högsta domstolen, att det var fråga om ett uppdrag som utfördes gratis, medan *Agell* i Fs Nial på s. 4 tycks böjd att tillägga omständigheten att det var fråga om spel större betydelse. *Agell* framhåller ytterligare betydelsen av att det var fråga om spel i efterskriften till bidraget i De Lege.

in insatser och lämna in tipskupongen. Vid ett tillfälle lämnade den som fått i uppdrag att lämna in kupongen inte in raderna. Den omgångens system skulle ha utfallit med 13 rätt och därutöver 11 tolvor, 50 elvor och 120 tior. Eftersom kupongen aldrig lämnats in, riktade de övriga krav på att få ut vinstsumman av den som haft i uppdrag att spela för de andras räkning. Högsta domstolen fann att de tios överenskommelse gav upphov till ett enkelt bolag och att det varit oaktsamt att inte lämna in kupongen. De övriga bolagsmännen hade därför principiellt rätt att få ersättning av den försumliga bolagsmannen motsvarande den vinst som skulle ha utfallit om kupongen lämnats in. Högsta domstolen framhöll emellertid att uppdragets art och de förutsättningar som gällde för uppdragets fullgörande utgjorde grund för jämkning av skadeståndet. Ersättning för den uteblivna tipsvinsten eller del av den skulle därför ändå inte utgå till övriga spelare i bolaget. Grunden förefaller inte bara ha varit att uppdraget skulle ha utförts utan motprestation, utan även att »tipsbolag har en något lekfull karaktär».²⁸

I båda dessa fall har tvisten gällt förhållandet mellan spelaren och någon som utan att få ersättning för uppdraget åtagit sig att spela. I praxis finns emellertid flera fall som gällt ansvaret för ombud som varit del i spelarrangörens organisation då kuponger eller kvitton inte kunnat lämnas in eller kommit bort i hanteringen till spelarrangören. Själva inmatningen av uppgifter sker idag oftast så, att uppgifterna förs över direkt genom någon form av terminal till spelarrangören och frågan huruvida ett spelombud i spelarrangörens organisation kan göras ansvarig om kuponger eller andra handlingar inte nått arrangören torde därmed numera vara av mindre intresse.²⁹ Frågan om någon verkligen deltar i spelet kan trots denna utveckling då och då uppkomma, fast i annan skepnad. En god illustration av detta finns i avgörandet av norska Høyesterett i Rt 2007 s. 425. Avgörandet hade sin upprinnelse i ett arrangemang mellan spelaren Schanke och en av Norsk Rikstotos spelombud. Ombudet och Schanke hade kommit överens om han skulle få spela på kortvarig kredit. Schanke spelade i stort sett dagligen för tusentals kronor och spelombudet hade fått en korsad check som säkerhet för Schankes spelande.³⁰ Spelombudet genomförde avräkning mellan Schankes vinster och satsade belopp samma dag som ombudet gjorde upp dagens balanser med Rikstoto centralt.

²⁸ *Lindskog* Kommentar till handelsbolagslagen, 2 upplagan Stockholm 2010, 2 kap. 14 § HBL under 5.2.1 s. 364.

²⁹ Se angående ombuds ansvar för borttappade spelkuponger från svensk rätt NJA 1940 s. 442 och NJA 1947 s. 13, från norsk rätt Rt 1955 s. 1132 (tippedommen) och Rt 1978 s. 1019 (tippeselskapsdommen) och för dansk rätt U 1964.803 H. *Gomard & Skovgaard* ägnar dessa frågor stor del av utrymmet i artikeln *Tipning og obligationsret*.

³⁰ Checker används sällan idag. Rättsverkningarna av att en check korsas framgår av 38 § checklagen (1932:131) och hur korsning sker i 37 § samma lag. Genom korsningen ökar inlösande banks skyldighet att kontrollera att innehavaren är den som har rätt att lösa in checkbeloppet. Korsningen försvårar på detta sätt att checkbeloppet kommer i orätta händer. Bestämmelserna i den norska och den svenska checklagen har samma innehåll.

Vid ett tillfälle då Schanke skulle satsa på ett lopp, hade Rikstoto lämnat felaktig information om bana. Istället för det korrekta B hade L2 angivits på Rikstotos hemsida. När Schanke skulle registrera loppet hos spelombudet, avvisade maskinen kupongerna. Tiden räckte inte till för att fylla i nya kuponger, så istället lade spelombudet in de korrekt ifyllda kupongerna i sitt kassaskåp. När kupongerna senare granskades, visade det sig att en av dem skulle ha givit en vinst på 676 462 norska kronor. Schanke krävde med stöd av dessa omständigheter Rikstoto på vinsten, men spelarrangören avvisade kravet.

Reglerna för totalisatorspel är i Norge fastställda av Mat- och Landbruksdepartementet. Av reglementet framgick, att det inte var möjligt att satsa efter det att loppet börjat. Vadslagningen blev vidare giltig genom betalning av insatser och genom utlämnande av kvitto för vadet. Eftersom Schanke hade kredit hos spelombudet, hade det visserligen varit möjligt att anse betalningen fullgjord, men något kvitto hade inte utfärdats på anvisat sätt. Parterna i målet var ense om att det inte ingåtts något avtal om spel och att ersättningskravet därför grundade sig på Rikstotos oaktsamt lämnade information. Enligt Schankes uppfattning hade de felaktiga uppgifterna hindrat honom från att sluta avtalet och han var därför berättigad till ersättning för utebliven vinst.

Høyesterett fann i sin dom att Rikstoto inte ådragit sig ett ersättningsansvar. I domen framhålls att förhållandena vid spel och vadslagning är speciella:

»Det angivelige formuestapet i vår sak er ikke som i kontrakts- eller anbudsförhold, knyttet til normale forventninger om fortjeneste. Ved inngåelsen av veddemål dreier det således i utgangspunktet bare om en fjerntliggende mulighet for gevinst, som i noen tilfeller – avhengig av type spill og den samlede innsatsen – kan bli særdeles høy. Men det er faktorer utenfor både spillerne og Rikstoto som avgjør når det vil oppstå gevinst.«³¹

Åter framträder särdraget vid spel och vadslagning, att det är osäkert om en spelare verkligen kommer att ha framgång, som betydelsefull för bedömningen. Høyesterett framhåller även i domen, att spelande som bedrivs med tillstånd måste ske i enlighet med fastställda regler och att utrymmet att ålägga arrangören ansvar, utöver det som direkt följer av dessa regler, är ytterligt litet. En utvidgad rätt att få ersättning därutöver skulle också kunna inbjuda till fusk. Fastän orsaken till att Schanke inte kunde satsa i det lopp han tänkt sig och att det var ostridigt att spelarrangören lämnat felaktig information, kunde ersättning för utebliven spelvinst alltså inte utgå.

³¹ Rt 2007 s. 425, förstevoterande dommer Bruzelius, referatet s. 429.

Avslutning

De normer jag lärde mig som barn om spel och vadslagning kommer nog att följa mig även resten av livet. Visst kan jag ta en lott på en välgörenhetstillställning eller i sociala sammanhang spela kort, men någon storspelare lär jag aldrig bli. Jag dras personligen mera till spelen som kräver skicklighet än de som bygger på tur, om jag nu alls spelar.

Men denna personliga inställning hindrar inte att jag finner de rättsliga frågorna både utmanande och intressanta. Min skolning som jurist gör, att jag inte gärna vill dra in min privata moraluppfattning i mitt rättsvetenskapliga arbete. Av den praxis som beskrivits ovan, framgår att vi har att göra med regler som avviker från dem som annars skulle tillämpas på avtalsrelationen och man kunde gott tala om en särskild kontraktstyp med vissa variationer. De mer objektiva skälen till att spel och vadslagning behandlas efter andra linjer i praxis än avtal i allmänhet, är nog mer att vinsten är så osäker än att spelandet skulle sakna rättsordningens erkännande.³² Det framstår varken som realistiskt eller lämpligt att på samma sätt som i annan avtalsrätt skydda förväntningar om utfall och förtjänst när vinsten flyter av så osäkra förutsättningar. Det ligger i spelandets egen logik att den som spelar inte kan förlita sig på att vinna. Denna grundläggande osäkerhet präglar rättsreglerna om spel och vadslagning. Spelrätten kan därför sägas vara ett rättsområde, där osäkerhet och förutsägbarhet löper samman på ett alldeles särskilt sätt.

³² Jfr *Trolle* som i sin kommentar till rättsfallet U1964.804 H i U 1965 B s. 145 på s. 148 om uttrycket *förhållandets beskaffenhet* uttalar: »Hertil er [...] som et væsentligt moment kommet tabets særegne karakter – ikke så meget det, at der er tale om det af retsordenen ellers ikke apprecierede spil, men mere, at der var tale om et retsforhold uden for omsætningen, hvor gevinstchancerne er usikre, men kan være store. Det kan vel herved anføres, at det trods alt altid er mindre smerteligt at gå glip af en fortjeneste, man har haft udsigt til, men ikke opnået, end at miste eller skulle tilsvare et tilsvarende beløb, man har.«

”Spelberoende” och relaterade begrepp: Vad betyder de egentligen?

Av Per Binde, Göteborgs universitet



Per Binde är docent i socialantropologi vid Göteborgs universitet och har spelforskning som specialitet. Han är sedan 2007 ledamot av Lotteriinspektionens styrelse. I sin artikel förklarar Per vad ”spelberoende” och liknande termer har för innebörder, vilket förhoppningsvis ska bidra till att minska den begreppsförvirring som råder. Han ger också råd om hur man ska tolka och förstå de uppgifter som förekommer om omfattningen av spelproblem i Sverige och andra länder.

”Spelberoende” och liknande ord som ”spelproblem” och ”spelmissbruk” används med varierande betydelser. Vi stöter på begreppen i myndighetstexter och massmedia. Ibland har den som skriver inte helt klart för sig vad de innebär. Ofta tolkas orden av läsare på ett sätt som inte överensstämmer med

vad som är avsett. Begrepp och siffror gällande spelproblemets omfattning från olika studier förekommer också, och även dessa används ibland på sätt som inte motsvarar den egentliga innebörden. Allt detta bidrar till oklarhet kring spelfrågor och missförstånd i diskussioner och debatter.

Den här artikeln vill klargöra de viktigaste begreppen inom spelberoendefältet. Det som avses är spel om pengar, inte data- och tevespel. Artikeln riktar sig främst till lekmän och har två huvuddelar. Den första delen tar upp begrepp relaterade till spelproblem och negativa konsekvenser av spel. Avsikten är att informera om ords betydelser och associationer, vilket förhoppningsvis ska underlätta både förståelse av texter och ge vägledning för eget bruk av begreppen.

Artikelns andra huvuddel tar upp nyckelbegrepp i vetenskapliga studier av omfattningen av spelproblem. Förhoppningsvis ska det bidra till förståelse av texter som presenterar resultat från sådana studier och underlätta självständig reflektion kring resultatens relevans och tillförlitlighet.

Begreppen presenteras tematiskt i avdelningar. Sist i artikeln finns en alfabetisk ordlista med hänvisning till den sida där termen förklaras. På den aktuella sidan är termen markerad med **fet stil**.

Tack till leg. psykolog Jakob Jonsson och fil. dr. Jessica Svensson, båda spelforskare, för många värdefulla kommentarer till tidigare utkast till denna artikel. Alla kvarvarande brister är givetvis mitt eget ansvar. Ni har gett mig en bredare förståelse för hur man kan tänka kring termer inom spelberoendefältet. Tack också till Ulrika Skymberg vid Lotteriinspektionen för värdefulla kommentarer ur regleringsperspektivet.

Beteckningar på problem och negativa konsekvenser

Spelproblem

Begreppet **spelproblem** betyder problem för en individ eller dennes omgivning som skapas av spel om pengar. Någon allmänt accepterad definition av begreppet finns inte men internationellt sett används ofta följande eller likartad definition:

Spelproblem karakteriseras av oförmåga att begränsa utgifterna för spel om pengar eller tiden som läggs ner på spel, vilket leder till negativa konsekvenser för spelaren, andra berörda eller för samhället (Gambling Research Australia, 2005, s. 3, egen översättning).

Enligt den definitionen ska således två förhållanden föreligga.

- Spelaren har bristande kontroll över omfattningen av spelandet. Det kan yttra sig i oförmåga att hålla sig inom gränser som han eller hon i förväg har satt för spelandet eller att i efterhand ångra att det blev så omfattande.
- Spelandet ger upphov till negativa konsekvenser. Dessa kan vara ekonomiska förluster eller att den tid och energi som läggs ner på spel gör det svårt för spelaren att sköta arbete, studier eller upprätthålla viktiga sociala relationer.

Båda dessa förhållanden ska föreligga samtidigt: den bristande kontrollen över spelandets omfattning medför negativa konsekvenser. Den bristande kontrollen ska vara upprepad och inte bara någon enstaka episod; de negativa konsekvenserna ska vara påtagliga och inte bara marginella. Med den definitionen har ungefär 1,5 procent av den vuxna befolkningen i Sverige spelproblem (Williams et al., 2012, sid. 37). Det är lite mindre än de runt 2 procent som uppmättes i befolkningsstudierna 2008/09 och 2009/10, vilka använde en något bredare definition av spelproblem (FHI, 2010; FHI, 2012b).

Sammanfattningsvis är "spelproblem" en lämplig benämning på de problem och negativa konsekvenser som uppstår när personer har bristande kontroll över omfattningen av sitt spelande. Problemen kan vara mer eller mindre allvarliga, men inte endast marginella.

Spelberoende

Spelberoende är en allvarlig form av spelproblem. Ofta dominerar spelandet personens liv och skapar svåra problem i form av stora ekonomiska förluster, skuldsättning, stark psykisk stress, raserat socialt liv och oförmåga att sköta arbete och studier. Mellan 0,3 och 0,8 procent (beroende på definition och mätmetod) av den vuxna befolkningen i Sverige uppskattas vara spelberoende enligt studier från 1997 och 2008/09; någon ökning eller minskning över tid kan inte urskiljas (FHI, 2010; Rönnerberg et al., 2000).

Spelberoende är en psykiatrisk diagnos. Den tongivande amerikanska psykiatriska diagnoshandboken **DSM** (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*) femte utgåva (**DSM-5**) anger att spelberoende (**disordered gambling**) är ett beroende av samma slag som alkohol- och narkotikaberoende (APA, 2013). Handboken anger att spelberoende utgörs av ihållande och återkommande problematiskt spelande med minst fyra av följande nio kännetecken. När detta skrivs har svensk översättning ännu inte publicerats, här följer en egen översättning baserad på den fjärde utgåvan på svenska (Mini-D IV, 2002):

1. Behöver spela med allt större summor för att han eller hon ska uppnå den önskade spänningseffekten.
2. Blir rastlös eller irriterad när han eller hon försöker begränsa sitt spelande eller sluta upp med att spela.
3. Flera gånger misslyckats med att kontrollera, begränsa eller sluta upp med sitt spelande.
4. Tänker ständigt på spel (t.ex. upptagen av att tänka på tidigare spelupplevelser, av att planera nästa speltillfälle eller av att fundera över hur han eller hon kan skaffa pengar att spela med).
5. Spelar ofta när känsloläget är negativt (t.ex. hjälplöshetskänslor, skuld, ångest och depression).
6. Efter att ha spelat bort pengar återvänder han eller hon ofta en annan dag för att revanschera sig (jagar förluster).
7. Ljuger för att dölja omfattningen av spelandet.
8. Äventyrat eller förlorat någon viktig personlig relation, anställning, utbildnings- eller karriärmöjlighet på grund av spelandet.
9. Förlitar sig på att andra kan ordna fram pengar för att lösa en finansiell krissituation som uppstått på grund av spelandet.

DSM-5-definitionen har sin grund i ett synsätt där drivkraften bakom det skadliga spelandet är psykobiologiskt genererade impulser som spelaren har svårt att stå emot och kontrollera.

I den fjärde engelska upplagan av DSM kallades spelberoende för *pathological gambling*, vilket ibland översattes till svenska som **patologiskt spelande**. Den officiella svenska översättningen var dock **spelmani**. De termerna är inte längre aktuella nu när den femte upplagan av DSM har kommit och spelberoende klassas som ett beroende och inte som en tvångsmässig patologi. Det är i skrivande stund inte klart vad den officiella översättningen till svenska blir av DSM-5-begreppet *disordered gambling*. Vad det än blir, så lär dock "spelberoende" förbli den term som under överskådlig tid används i de flesta sammanhang. På danska kallas spelberoende för **ludomani** (från latinets *ludo*, lek eller spel), vilket är en term som ibland förekommer även i Sverige. Det finns dock ingen anledning att använda det begreppet.

En **klinisk bedömning** är det säkraste sättet att avgöra om en person är spelberoende eller inte. Bedömaren är psykiatriker eller har annan för bedömningen lämplig kompetens. Bedömningen görs utifrån DSM eller annan diagnosmanual och utgörs huvudsakligen av ett samtal med personen som får berätta om sina problem och svara på frågor. Psykologiska tester kan ingå och bedömaren kan också ta kontakt med anhöriga, arbetsgivare och andra för att få en fullständigare bild av personens beteende. När man i befolkningsstudier och andra studier låter deltagarna svara på ett frågeformulär om spel och spelproblem (se nedan) blir naturligtvis bedömningen inte lika säker som

när den är klinisk. Man brukar då lägga till termen "troligen", således **troligen spelberoende**.

Sammanfattningsvis är "spelberoende" den lämpligaste benämningen på allvarliga spelproblem. Termen ska inte användas synonymt med "spelproblem", vilket syftar på alla grader av problem skapade av spel, således även de som är lindrigare och inte nödvändigtvis har den psykobiologiska grund som spelberoende har. Mindre allvarliga spelproblem kan till exempel ha drivkrafter i den sociala miljön.

Spelmissbruk

Termen **spelmissbruk** förekommer ganska ofta. Någon strikt definition finns inte men det som avses är omfattande spelande som har negativa konsekvenser. Termen brukar användas synonymt med "spelproblem".

Som i andra sammansättningar med ordet "missbruk" (t.ex. alkoholmissbruk och drogmissbruk) är innebörden av termen att något som kan brukas på ett oskadligt och positivt sätt istället används felaktigt eller i så stor omfattning att det får negativa effekter. När det gäller spel förutsätter användningen av "spelmissbruk" att talaren eller skribenten är av åsikten att spel i rimliga mängder är oskadligt eller till och med nyttigt. Den som är kategorisk motståndare till spel bör inte använda termen "spelmissbruk". Termen har således spelpolitiska och moraliska innebörder.

Inom vårdsektorn är meningarna delade om lämpligheten och relevansen av termen "missbruk". Traditionellt i Sverige har "missbruk" används med syftning på negativa sociala konsekvenser medan "beroende" syftar på biologiska och medicinska aspekter. Det har inneburit att åtskilliga läkare inte ansett att "missbruk" är en relevant term, medan den inom socialsektorn har varit allmänt accepterad. I dagligt tal har "missbruk" ofta betytt en lindrigare form av problem än beroende.

Vissa anser att ordet "missbruk" är olämpligt av socialpolitiska skäl. De menar att ordet skuldbelägger individen – som antingen är välanpassad och "brukar" eller är missanpassad och "missbrukar". Individen görs skyldig till sin egen situation medan de samhällsstrukturer som ger upphov till sociala problem kommer i bakgrunden. Från läkarhåll finns kritiken att termen är både stigmatiserande och utan egentligt medicinskt innehåll (Läkartidningen, 2013).

Termen "missbruk" verkare allt oftare undvikas i sammanhang där den tidigare var vanlig. Till exempel så använder många nuförtiden "narkotikabruk" istället för "narkotikamissbruk"; Statens folkhälsoinstitut använder termer som "problematiskt narkotikabruk" och "narkotikabrukare". I DSM-5 vill man komma bort från den tidigare uppdelningen i beroende och missbruk,

och föredrar benämningar som till exempel *alcohol use disorder* (ungefär "alkoholsyndrom") vilket kan vara av både måttlig och allvarlig svårighetsgrad. I DSM-5-definitionen av spelberoende har det tidigare kriteriet att ha begått brott för att finansiera sitt spelande tagits bort, delvis av skälet att det är medicinskt irrelevant och istället en negativ social konsekvens.

Det är dock många inom vårdsektorn som använder "missbruk" som beteckning på drogrelaterade problem utan att lägga in några vidare betydelser i det, inte minst missbrukare själva. Relativt nytt är bruket av termerna "**riskbruk** – missbruk – beroende" för att beteckna alkohol- och drogrelaterade problem i en skala från förhöjd risk för problem, missbruk med relativt milda negativa konsekvenser och beroende med allvarliga skadeverkningar.

Begreppet "missbruk" kan således ha en rad olika associationer, varav vissa leder i riktning mot fördomsfull stigmatisering och förlegad socialpolitik. När det gäller just "spelmissbruk" verkar dessa associationer inte vara så starka och det är fullt möjligt att använda begreppet som en beteckning på spelproblem. "Spelproblem" är dock en term som är mer neutral.

Överdrivet spelande

Statens folkhälsoinstitut (FHI) – som i januari 2014 kommer att ersättas med **Folkhälsomyndigheten** – har enligt sin myndighetsinstruktion uppgiften att sammanställa forskningsresultat om bland annat "**överdrivet spelande**" (SFS 2009:267). FHI definierar i sina publikationer "överdrivet spelande" som *"spel om pengar som lett till negativa konsekvenser för hälsan, sociala relationer eller ekonomin ... ett samlingsbegrepp för spel om pengar som har medfört negativa konsekvenser (riskabla spelvanor och spelproblem)"* (FHI, 2012c). En form av "riskabla spelvanor" är enligt FHI minderårigas spelande, oavsett hur litet och harmlöst det för stunden än är; följaktligen är sådant spelande också "överdrivet spelande". När FHI använder begreppet "överdrivet spelande" betyder det således spel som har någon form av negativa konsekvenser, från det mest allvarliga spelberoendet till spelvanor som enbart utgör en förhöjd risk för att någon gång i framtiden få problem med spelandet.

När andra än FHI använder begreppet "överdrivet spelande" används det på ungefär samma sätt som "spelmissbruk", men utan associationer till beroende och sociala problem. Det är underförstått att spel kan vara ofarligt och oproblematiskt; problem uppstår när spelandet blir överdrivet. Begreppet kan möjligen tolkas som att individen bär huvudansvaret för de problem som spelandet ger upphov till – han eller hon "överdriver". Den som vill beteckna en persons omfattande spelande utan att använda termer som hör till psykologi och beroendelära kan överväga att använda uttrycket "hög spelkonsumtion".

Problemspelare

Termen **problemspelare** används ofta som beteckning på en person som har spelproblem. Termen kan upplevas som lite egendomlig. Det finns i och för sig liknande sammansättningar i svenskan, till exempel "problembarn" och "problemhund", men då handlar det om individer som ställer till problem för andra. Motsvarande sammansättningar som "problembrickare" och "problemrogare" förekommer knappast. På engelska används ofta begreppet "**problem gambler**" och det har förmodligen inspirerat till termen "problemspelare". I rapporter från FHI används termen i en speciell betydelse: som beteckning på personer som har tre eller fler poäng enligt mätinstrumentet PGSI (se nedan).

De som läser mycket texter om spelproblem lär ha stött på "problemspelare" så många gånger att de inte längre reagerar på termens "svengelska" och lite kufiska klang. I texter som riktar sig till den läsekretsen framstår det som acceptabelt att använda "problemspelare". I texter som riktar sig till allmänheten är det nog, åtminstone än så länge, lämpligast att använda uttryck som "personer med spelproblem".

Riskspelare och liknande termer

I de två senaste svenska befolkningsstudierna betyder termen "**spelare med viss risk för spelproblem**" personer som har 1-2 poäng enligt mätinstrumentet PGSI (se nedan). Personerna har inte spelproblem, men uppvisar några enstaka drag som karakteriserar spelproblem. Eftersom spelproblem kommer att uppstå om fler sådana drag tillkommer sägs personerna ha en "viss risk" eller "**förhöjd risk**" för spelproblem. Sådana spelare kallas också ibland för "**riskspelare**", även om just den termen inte förekommer i de svenska befolkningsstudierna.

FHI använder i sina publikationer begreppet "**riskabla spelvanor**" med innebörden "spelande som medför en eller flera negativa konsekvenser", således ett bredare begrepp än spelproblem eftersom det innefattar också marginella negativa konsekvenser. I den årliga nationella folkhälsoenkäten mäter FHI omfattningen av riskabla spelvanor med tre enkätfrågor. Omfattningen de senaste fyra åren är mellan 3,2 och 3,6 procent av den vuxna befolkningen (FHI, 2013a).

I övrigt används termer som "riskspelare" och liknande sammansättningar med "risk" och "spel" i olika sammanhang för att beteckna spelbeteende som kan komma att ge upphov till negativa konsekvenser och spelproblem.

Sammanfattningsvis kan "riskspelare" och liknande betyda allt mellan allvarligt spelberoende och harmlösa spelvanor, som dock kan antas öka risken för att i framtiden få spelproblem, detta beroende på vem som använder termerna och i vilket sammanhang de förekommer.

I den engelskspråkiga akademiska litteraturen används *risk* i sammansättningar med *gambling* (t.ex. *at risk gambling*) för att beteckna spelvanor som inte ger upphov till nämnvärda problem men som ökar risken för att sådana problem i framtiden ska uppstå (Lund, 2007). Detta framstår som en rimlig användning av termen eftersom det är just det som "risk" betyder. En logisk definition av riskbegreppet är att sådana spelare uppfyller ett av de två kriterierna för spelproblem – bristande kontroll *eller* negativa konsekvenser – men inte båda. Risken är förhöjd eftersom ett kriterium redan är uppfyllt.

I de sammanhang som man vill tala om grupper som utifrån ålder, sociokulturellt sammanhang eller psykisk ohälsa kan antas ha förhöjd risk för att få spelproblem, är den vanliga beteckningen "**särskilt sårbar grupp**".

Sociala skadeverkningar och liknande uttryck

I regleringsbrevet för Lotteriinspektionen anges att en av myndighetens uppgifter är att bidra till att "minimera risken för att spel och lotterier ger upphov till sociala skadeverkningar" (Finansdepartementet, 2012). Liknande skrivningar finns i andra myndighetstexter, till exempel: "spelandet kan ... medföra sociala skadeverkningar som spelberoende och ekonomiska problem" (Regeringen, 2005), "sociala och ekonomiska skadeverkningar" (SOU, 2008), "**skydd för sociala intressen**" (Lotteriförordning 1994:1551) och "**risker av social karaktär**" (Statens uppdrag till Svenska Spel).

Sett i sina sammanhang syftar uttrycken "sociala skadeverkningar" och liknande på alla de problem för individen och dennes omgivning som innefattas av begreppet "spelproblem." Det vore därför både enklare och tydligare att använda termen "spelproblem" istället för diffusa begrepp om "sociala" förhållanden, som ju inte omfattar de individuella psykiska problem som spelproblem ger upphov till.

Anledningen till att begreppen används är att de har sitt ursprung i lagar och myndighetstexter som skrevs för flera decennier sedan, innan begreppet "spelproblem" blev vedertaget. Bruket lever kvar, i synnerhet som myndigheter i beslut och kommunikation med omvärlden uppger vad som de enligt regelverk och instruktioner har att förhålla sig till och då inte gärna vill ändra på termer och uttryck. Fram till dess att ett nytt språkbruk slår igenom i lagar och förordningar skulle det kunna gå att göra kommunikationen tydligare genom att specificera och/eller exemplifiera, till exempel att skadeverkningarna innefattar ekonomi och spelproblem eller omskrivningar i stil med "spelandets skadeverkningar på individ, närstående och samhälle".

Skadligt spelande

Begreppet "**skadligt spelande**" förekommer sällan i Sverige men blir allt vanligare på engelska (*harmful gambling*, se t.ex. Abbott et al., 2013a). Jämfört med "spelproblem" sätter termen fokus på de skador för individ och samhälle som spel kan orsaka utan att väcka frågan om huruvida spelandet upplevs eller uppfattas som ett problem av spelare eller andra. Begreppet är också fristående från den terminologi som används i psykologi och befolkningsstudier. Termen "skadligt spelande" är således lämplig för att neutralt beskriva negativa konsekvenser av spel.

Minimera/minska/reducera skadeverkningar

De flesta svensktalande skulle nog inte uppfatta någon som helst skillnad mellan uttrycken "**minimera spelandets skadeverkningar**", "**minska spelandets skadeverkningar**" och "**reducera spelandets skadeverkningar**".

I diskussioner om annan beroendeproblematik, till exempel narkotika, har begreppet "**skadereducering**" emellertid en speciell innebörd som är välkänd för dem som är verksamma inom fältet. Skadereducering utgår från standpunkten att det inte går att utrota allt beroende och missbruk och det därför är både orealistiskt och oekonomiskt med resurser att ha det som mål. Att reducera de oundvikliga skadorna blir i det perspektivet viktigt, som ett komplement till förebyggande åtgärder och behandlingsinsatser. Till exempel kan man förespråka sprutbytesprogram för narkomaner, när det ändå inte är realistiskt att utrota sprutnarkomani. En annan inriktning inom vårdsektorn hävdar dock att skadereducering egentligen är att kapitulera inför beroendeproblemen i samhället. De menar att målet ska vara att förebygga problems uppkomst och hjälpa dem som är drabbade att bli helt fria från alkohol- och drogproblem, inte bara reducera skadorna.

I Nordamerika är begreppet *harm reduction* (skadereducering) förknippat med en syn på spelberoende och skadligt spelande som står nära spelindustrin, således med fokus på vissa individers genetiskt och biologiskt betingade benägenhet att spela överdrivet mycket. Även termen *harm minimization* (skademinimering) verkar på senare tid ha fått sådana associationer. I folkhälsoperspektivet används hellre termen "prevention", alltså att förebygga spelproblem. De som använder begreppet "reducera" menar att skadereducering är ett fullt rimligt förhållningssätt eftersom det vore kontraproduktivt att helt försöka utrota spelproblem. Sådana problem har alltid funnits och kommer alltid att finnas, menar de, och i det perspektivet är det värdefullt att utveckla metoder för att reducera skadorna av överdrivet spelande.

I Sverige verkar inte termen "reducera" ha någon speciell betydelse i spelsammanhang: "minimera", "minska" och "reducera" används till synes synonymt när det gäller beskrivningar av inriktningen på spelpolitik och förebyggande

arbete. "Minimera" och "minska" framstår dock som de säkrare korten om man inte vill riskera en oönskad association till skadereduceringsperspektivet inom beroendesektorn.

Terminologi inom studier av spelproblem

Befolkningsstudier

Spelproblem kan studeras vetenskapligt på många olika sätt. För att få en uppfattning om förekomsten av spelproblem bland befolkningen utförs **befolkningsstudier**. En annan vanlig beteckning på sådana studier är **prevalensstudier**. "Prevalens" betyder förekomst och studierna kan gälla både förekomsten av spelande överhuvudtaget och förekomsten av spelproblem. Prevalensstudier kan också gälla delar av befolkningen, till exempel unga, men då kallas de inte för befolkningsstudier.

I prevalensstudier av stora grupper väljs ett **representativt urval** av individer ut. I en befolkningsstudie ska urvalet spegla hela den vuxna befolkningen (ofta med undantag av de allra äldsta, eftersom de inte spelar i nämnvärd omfattning).

I Sverige har hittills genomförts tre befolkningsstudier (förutom en studie från 1995 som använde ekonomiska kriterier för spelproblem, se Köhlhorn, 1995):

- 1997 Swegs (Swedish Gambling Study) (Rönnerberg et al., 2000)
- 2008/2009 Swelogs EP1 (Swedish Longitudinal Gambling Studies, Epidemiological study 1) (FHI, 2010)
- 2009/2010 Swelogs EP2 (Swedish Longitudinal Gambling Studies, Epidemiological study 2) (FHI, 2012b)

De tre studierna anger alla att spelproblemen i Sverige ligger runt två procent av befolkningen, enligt de mätinstrument som använts. Någon ökning eller minskning över tid kan inte urskiljas. Däremot finns tydliga skillnader i omfattningen av spelproblem bland grupper av befolkningen mellan de två första studierna. Till exempel så hade spelproblemen bland unga män ökat påtagligt, vilket med stor sannolikhet berodde på att internetpoker tillkom som spelform på spelmarknaden (Abbott et al., 2013b). Eftersom andelen av befolkningen som spelar åtminstone en gång per år minskade från 88 till 70 procent så har problemen bland dem som spelar ökat något.

De två senaste studierna ingår i en serie av undersökningar – **Swelogs** – som finansieras och koordineras av FHI. Förutom befolkningsstudier ingår också fördjupningsstudier av spelproblem och analyser av hur spelproblem utvecklas över tid (FHI, 2013b).

Mätinstrument för spelproblem

För att i prevalensstudier få en uppfattning om omfattningen av spelproblem används **mätinstrument för spelproblem**. Det finns idag runt ett tjugotal sådana instrument och tre-fyra av dem används ofta (för en översikt, se Williams et al., 2012). Instrumenten utgörs av ett formulär (**enkät**) med ett antal frågor (ofta tiotalet) som deltagarna i studien får besvara. Frågorna gäller problematiskt spelbeteende och negativa konsekvenser av spelandet, av det slag som ingår i DSM-5-kriterierna för spelberoende. Varje jakande svar ger ett poäng och ibland finns också ett mått på hur ofta kriterierna uppfylls, och ju oftare, desto fler poäng. Poängen räknas samman och ju fler poäng som en person får, desto allvarigare antar man att spelproblemen är.

I Sverige och många andra länder används instrumentet **PGSI** (Problem Gambling Severity Index, Holtgraves, 2009). Det innehåller nio frågor och tre alternativ för hur ofta det som frågan gäller förekommer (mellan "aldrig" = 0 och "nästan alltid" = 3). Gränsvärden och kategorier är de följande (FHI, 2010):

- 0 poäng: inga spelproblem
- 1-2 poäng: "**Spelare med viss risk**"
- 3-7 poäng: "**Spelare med moderat risk**"
- 8-27 poäng: "**Spelare med spelproblem**"

Mätinstrumenten har således gränsvärden för olika allvarlighetsgrad men det finns ingen universell måttstock på spelproblem som dessa kan jämföras med. Det gör att det kan uppstå oklarheter kring vad kategorierna i instrumenten egentligen betyder. Till exempel anger PGSI att personer med 3-7 poäng har "moderat risk för spelproblem" medan personer med 8 eller fler poäng har "spelproblem", inklusive spelberoende som i PGSI inte särskiljs från spelproblem. I Swelogs rapporter läggs dock dessa två kategorier ihop och kallas för "problemspelare", vilket enligt PGSI-definitionen är missvisande – en del av dem har ju inte påtagliga problem. Dock är de uppmätta värdena för "problemspelandet" i Sverige ungefär motsvarande det som andra instrument anger som "spelproblem", så av det skälet kan termen ha sitt berättigande.

Frågorna i instrumenten och gränsvärdena har utvecklats genom tester och statistiska analyser. En del instrument är mer biologiskt inriktade på spelproblemens beroendenaspekt, andra ser mer till de negativa konsekvenser som problemen orsakar. Om man i ett land börjat använda ett visst instrument är man benägen att fortsätta använda det för att få kontinuitet i mätningarna. Nya instrument tillkommer dock efterhand som en följd av vetenskaplig utveckling, vilket är skäl för att byta instrument. PGSI verkar vara det idag mest använda instrumentet. Det ger en relativt god bild av omfattningen av spelproblem, givet de begränsningar som finns med enkäter och befolknings-

studier. En del personer klassificeras visserligen som att ha spelproblem utan att de har det (falska positiva), men det uppvägs av att ungefär lika stor andel klassificeras som fria från spelproblem trots att de har det (falska negativa). Ett instrument som användes bland annat i Swegs-studien 1997 var **SOGS-R** (South Oaks Gambling Screen – Revised), vilket idag anses föråldrat. De tre frågorna om spel i den årliga folkhälsoenkäten kallas för "Folkhälsofrågorna om riskabla spelvanor" – **FORS** (FHI, 2012a).

Ett av de mest avancerade mätinstrumenten idag är **PPGM** – *Problem and Pathological Gambling Measure* (Williams & Volberg, 2013). Grunden i PPGM är att de två kriterierna för spelproblem – bristande kontroll och negativa konsekvenser – verkligen föreligger samtidigt (utom i vissa specialfall med omfattande kontrollförlust *eller* påtagliga skadeverkningar) och inte är endast marginella. Om resultatet från den svenska befolkningsstudien från 2008-2009 översätts till PPGM, med beaktande också av metodologiska faktorer, har omkring 1,5 procent av befolkningen 16-84 år spelproblem (inklusive spelberoende), vilket som sagt var är något lägre än enligt PGSI-instrumentet med gränsvärdet 3 eller fler poäng (2,2 procent).

Statistisk osäkerhet

Ju ovanligare en företeelse är bland befolkningen, desto fler personer måste ingå i deltagarurvalet för att en prevalensstudie ska ge rimligt säkra uppgifter om förekomsten. Deltagandet i spel under senaste året är mycket vanligt bland befolkningen. Enligt Swelogs-studien från 2008-2009 hade 70 procent av de 8166 deltagarna spelat. Det är relativt säkert att det motsvarar de verkliga förhållandena bland befolkningen. Under förutsättning att studien i övrigt är korrekt utförd lär det inte slå fel på mer än någon procent. Det kan inte vara 60 eller 80 procent, utan någonstans nära 70 procent som spelar.

Spelproblem och spelberoende är dock relativt sällsynt bland befolkningen. I Swelogs-studien från 2008-2009 fanns bland de 8166 deltagarna endast 25 personer som hade allvarliga spelproblem (enligt PGSI-kriteriet, 8-27 poäng), samtliga män. Det är då inte lätt att med någon större exakthet säga hur många det är bland befolkningen som har sådana problem. **Konfidensintervall** är den statistiska beteckningen på spannet mellan de verkliga värden som det uppmätta värdet sannolikt ligger inom. I Swelogs EP1 är värdet för allvarliga spelproblem (PGSI 8-27 poäng) 0,3 procent och konfidensintervallet, med 95 procents säkerhet, mellan 0,2 och 0,4 procent. Det ena värdet är dubbelt så stort som det andra, vilket påtagligt minskar möjligheten att urskilja skillnader och förändringar mellan olika studier (se nedan). Det är dock mycket säkert att de som har allvarliga spelproblem är få, under en halv procent.

Begreppet **statistisk signifikans** används för att ange hur pass säkert ett visst resultat från en studie är. En vanlig signifikansnivå är 95 procent – sannolikheten är 95 procent att resultatet återspeglar förhållanden inom den grupp som urvalet representerar medan sannolikheten att resultat beror på slump är 5 procent (betecknas $p = <0,05$, vilket kallas **p-värde**). Nitton fall av tjugo kan tyckas vara en betryggande säkerhet men då får man komma ihåg att säkerheten är baserad på urvalet, inte den verklighet som urvalet avser att spegla. Bortfall i urvalet ökar den osäkerheten. Ett p-värde på $<0,01$ betyder att chansen att slumpen orsakar resultatet är en på hundra och ett värde på $<0,001$ betyder att chansen är en på tusen. I de fallen är givetvis resultaten mycket säkrare än när $p = <0,05$.

När forskare har ett statistiskt resultat som de av någon anledning vill redovisa utan att det når signifikansnivån 95 procent (t.ex. $p = 0,1$ vilket är en chans på tio att resultatet är slumpmässigt) så brukar de använda begreppet **tendens**. I vardagligt tal används "tendens" ofta om en benägenhet eller inneboende egenskap som yttrar sig lite svagt eller bara ibland (t.ex. "han har en tendens att komma försent till möten"). Det statistiska "tendens" behöver inte alls betyda att något finns i bakgrunden och ger sig tillkänna då och då, det anger bara att sannolikheten är måttlig (och inte stor) för att ett visst resultat inte är slumpmässigt.

Eftersom personer med allvarliga spelproblem är så få bland befolkningen blir en rad problem påtagliga med **bortfall** i urvalet av personer. Spelberoende personer är till exempel svårare att nå än andra eftersom de oftare saknar telefonabonnemang, fast adress, sitter i fängelse på grund av ekonomiska brott relaterade till spelet eller helt enkelt är så upptagna av att spela att de inte bryr sig om att svara på enkäter. Inom vissa delgrupper går det heller inte att ge någon bra beskrivning av de spelberoende, till exempel ålder och inkomstgrupp, eftersom de utgörs av bara några få individer vars sammansättning är slumpmässig. I Swelogs EP1, där inga kvinnor med allvarliga spelproblem (PGSI 8-27 poäng) fanns med i urvalet på 8166 personer, går det inte att säga något alls om just den gruppen. Istället får man analysera, i den mån det är möjligt, data gällande de kvinnor som har lindrigare former av spelproblem.

I befolkningsstudier finns en rad andra metodproblem. Deltagarna fyller i ett frågeformulär eller svarar på frågor på telefon, och det går inte att undvika att några av dem missförstår frågorna, talar osanning eller minns fel om sina spelvanor. Det är heller inte alltid lätt att formulera enkätfrågor så att svaren verkligen handlar om det som man avser att få information om. I vetenskapliga artiklar som rapporterar om studier av spelproblem finns nästan alltid en uppräknings av studiens begränsningar (på engelska *limitations*) och den är minst lika viktig att läsa som redovisningen av resultaten.

När man i rapporter och andra publikationer tar del av uppgifter om spelproblemets omfattning bör man således fråga sig hur pass säkra och exakta uppgifterna är. Man kan bilda sig en grov uppfattning genom att ställa antalet studiedeltagare (**N-värde**) i relation till prevalens. Om en studie till exempel har 2000 deltagare och prevalensen av spelberoende är 0,2 procent kan man enkelt konstatera att den siffran inte kan vara ett särskilt exakt mått på de verkliga förhållandena. Det är ju bara 4 deltagare av 2000 som är spelberoende. Väljer man ut deltagare slumpmässigt till studien skulle det nästan lika gärna kunna ha varit 2 eller 6 deltagare (0,1 respektive 0,3 procent) som var spelberoende. Att de spelberoende bland befolkningen är få i detta exempel, det är säkert, men exakt hur få är osäkert. I de allra flesta fall anger rapporter från prevalensstudier hur pass (o)säkra siffrorna är, men i andrahandsuppgifter tenderar sådana brasklappar att försvinna. Det är därför viktigt att gå till källan och läsa vad som står där.

Sammanfattningsvis finns det en rad metodproblem och osäkerheter kring att mäta spelproblem i befolkningsstudier. Det ska dock inte tolkas som att man inte kan lita på sådana studier – huvudbudskapet här är att man ska vara medveten om att mätningarna inte ger exakta resultat på samma sätt som ett mätinstrument i en fysikers laboratorium. De uppskattningar som de tre svenska studierna har kommit fram till gällande spelproblemets omfattning är rimliga – givet de definitioner och mätinstrument som har använts – och stämmer väl överens med hur många som söker hjälp, vilket är ungefär var tionde av dem som har allvarliga spelproblem.

Olika typer av studier: tvärsnitt, longitudinella och kvalitativa

En prevalensstudie är en **tvärsnittsstudie**. Den ger en bild av förhållanden vid en speciell tidpunkt, således ett tvärsnitt i tiden. Tidpunkten är den då deltagarna i studien svarar på frågorna och tiden innan som en del av frågorna gäller, till exempel det senaste året. En studie som avrapporteras ett visst år kan således redogöra för förhållanden som gällde flera år tidigare. En **longitudinell studie** utgörs av flera på varandra följande studier med samma individer som deltagare. Sådana studier visar hur spel och spelproblem varierar över tid på individnivå. En särskild typ av longitudinell studie är den **prospektiva studien**, där urvalet från början är representativt för en större grupp, detta till skillnad från de longitudinella studier där gruppen från början har speciella kännetecken, till exempel lider av en viss sjukdom vars utveckling man vill studera. Prospektiva longitudinella studier visar i vilken takt spelproblem uppstår bland befolkningen, detta kallas **incidens**. Sådana studier visar också i vilken takt spelproblem upphör bland befolkningen, vilket ibland kallas för **spontanläkning** eller **naturligt tillfrisknande**. Dessa termer är dock missvisande om de generellt syftar på att spelproblem upphör, eftersom spelproblem kan upphöra också genom att personen viljemässigt avhåller sig från

spel eller får olika former av stöd och behandling. I en **retrospektiv studie** får deltagarna ange hur förhållanden var vid olika tidpunkter i det förflutna, så gott de kan minnas, eller så använder studien dokumenterade data. Sådana studier är ovanliga när det gäller spel och spelproblem. Den svenska studien Swelogs är en prospektiv longitudinell studie med fyra mätningar.

Prevalensstudier är **kvantitativa studier**. Du mäter omfattningen av spel och spelproblem och ger siffror på det. **Kvalitativa studier** mäter inte omfattning utan belyser hur olika företeelser gestaltar sig. Till exempel kan man i en kvalitativ studie kartlägga på vilka sätt personer med spelproblem försöker hantera sin situation, utan att ge några allmängiltiga siffror på hur vanliga de olika sätten är (t.ex. Binde, 2010); även sådana studier kan vara longitudinella och ge en bild av förändringar över tid (t.ex. Reith & Dobbie, 2013).

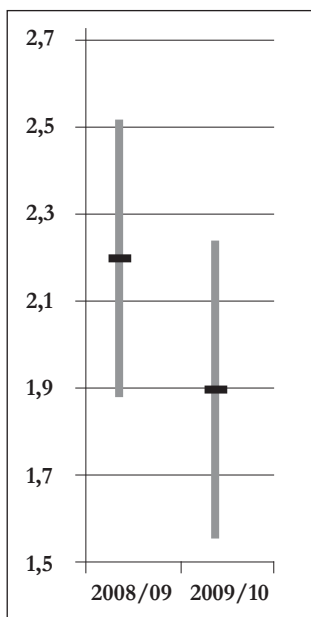
Jämförelser mellan olika studier

I och med att instrument för att mäta omfattningen av spelproblem skiljer sig från varandra ger de olika resultat. Det går därför inte att rakt av jämföra prevalensvärden från ett instrument med värden från ett annat. Det vore som att jämföra grader Celsius med grader Fahrenheit och till exempel tro att 35 °C är kallare än 40 °F (det är tvärt om, 40 °F motsvarar ca 2 °C). Den som är insatt i hur de olika instrumenten fungerar kan dock göra en grov jämförelse och kanadensiska forskare har utvecklat konverteringstal som gör att man ungefärligt kan räkna om prevalensvärden från ett mätinstrument till ett annat (Williams et al., 2012).

Även om samma instrument har använts i två olika studier är det inte säkert att siffrorna på omfattningen av spelproblem direkt går att jämföra. Skillnader i metod kan ge stora skillnader i den uppmätta omfattningen av spelproblem, till exempel hur studien utförs (telefonintervju, postenkät eller uppsökande i hemmet) och hur den presenteras för dem som ingår i urvalet (spelstudie eller studie om fritidsvanor/hälsa). Sådana metodskillnader påverkar bland annat i vilken utsträckning personer som inte spelar deltar i studien och således "spär ut" urvalet och minskar andelen av dem som har spelproblem. I en experimentell studie utförd i Kanada med samma mätinstrument men med tre skilda metodvariabler varierade värdet på omfattningen av spelproblem som mest mellan 0,8 och 4,1 procent (Williams & Volberg, 2009).

När det gäller studier som utförs i olika länder tillkommer ytterligare komplikationer. Benägenheten att delta i studier kan variera, och därmed också karaktistika för dem som faller bort från undersökningen. Deltagare kan tolka frågorna i mätinstrumenten på olika sätt beroende på sociala och kulturella skillnader mellan länderna.

Återstår då jämförelser mellan befolkningsstudier som utförs med samma metod, i samma land och med samma mätinstrument, men vid olika tidpunkter. Vi talar således här om upprepade tvärsnittstudier. Förutsättningar finns, om studierna upprepas med ett eller några års mellanrum, att på befolkningsnivå se om omfattningen av spelproblem ökar, minskar eller är oförändrad. Det är då viktigt att tänka på värdenas konfidensintervall. Om konfidensintervallen överlappar är eventuella skillnader mellan värdena inte statistiskt säkerställda, de kan bero på slumpen.



Figur 1. Konfidensintervall för de procentuella värdena för "problemspelare" i Swelogs befolkningsstudier från 2008/09 och 2009/10. $p = <0,05$. Källa: Jessika Svensson, FHI, personlig kommunikation, 2013.

Ett exempel på överlappande konfidensintervall ges i Figur 1, som visar de procentuella värdena för andelen "problemspelare" i Swelogs befolkningsstudier från 2008/09 och 2009/10. Medelvärdet i den första mätningen är 2,2 procent och ett år senare är värdet 1,9 procent. Det är de siffrorna som brukar anges för omfattningen av "problemspelande" under de åren. Minskningen från 2,2 till 1,9 procent är inte statistiskt säkerställd eftersom konfidensintervallen överlappar. Slumpen kan ha gjort att fler med spelproblem var med i urvalet till första årets mätning, och vice versa. För att det skulle ha varit en statistiskt säkerställd minskning 2009/10, så skulle konfidensintervallets högsta värde ha varit lägre än den tidigare mätningens lägsta värde.

I vetenskapliga rapporter som jämför befolkningsstudier sägs om konfidensintervallen överlappar, men lekmannen bör inte själv ta en siffra från en befolkningsstudie och motsvarande siffra från en senare studie, och dra den

ogrundade slutsatsen att en liten skillnad – som mellan 2,2 och 1,9 procent – bevisar en förändring i spelproblemens omfattning.

Det är således mycket svårt för lekmanen, och ofta svårt även för experten, att jämföra värden från olika prevalensstudier med varandra. Den som inte är insatt i de komplikationer som sådana jämförelser innebär, bör inte heller försöka göra det. Av detta följer att alla sådana jämförelser som inte gjorts utifrån expertkompetens, vilka tyvärr förekommer då och då i nyhetsbrev och på webbplatser av olika slag inom spelsektorn, ska tas med en rejäl nypa salt.

Slutord

"Spelproblem" och "spelberoende" är lämpliga termer för att beteckna de problem av olika svårighetsgrad som spel kan skapa. "Spelberoende" är en delmängd av "spelproblem", en beteckning på de allvarligaste problemen. För att inte urvattna och trivialisera begreppet "spelproblem" bör det inte användas för marginella olägenheter som spel kan skapa utan för de fall då en person har upprepade svårigheter att kontrollera omfattningen av sitt spelande och spelandet samtidigt ger upphov till påtagliga negativa konsekvenser för ekonomi och socialt liv. Sammansättningar med "risk", till exempel "riskfyllt spelande", bör reserveras för spelande där några enstaka av de drag som karakteriserar spelproblem förekommer, och det således finns risk för att spelproblem uppstår om ytterligare drag tillkommer. Det vore en stor fördel om språkbruket blev mer harmoniserat, i synnerhet mellan myndigheter, och att termer som hänför sig till lagar och myndighetsinstruktioner som skrevs för flera decennier sedan moderniseras.

När det gäller vetenskapliga studier av omfattningen av spelproblem bland befolkningen är det viktigt att ha klart för sig att de siffror som presenteras är uppskattningar och inte exakta värden. Studierna ger en uppfattning om spelproblemens storleksordning men beroende på statistiska osäkerhetsmarginaler och metodproblem har siffrorna inte alltid den grad av precision som de kan ge intryck av att ha. Man bör kontrollera andrahandsuppgifter i media om vad som står i studier av spelproblem. I originalpublikationen kan man se hur termerna definieras, vilket kan skifta avsevärt mellan olika studier, och läsa om resultatens statistiska säkerhet. Den lista över en studies begränsningar som brukar finnas i vetenskapliga artiklar är minst lika viktig att läsa som redovisningen av studiens resultat.

Ordlista

- Befolkningsstudie, 28
Bortfall, 31
Disordered gambling, 21
DSM, 21
DSM-5, 21
Enkät, 29
FHI, 24
Folkhälsomyndigheten, 24
FORS, 30
Förhöjd risk för spelproblem, 25
Harm minimization, 27
Harm reduction, 27
Incidens, 32
Jämföra resultat från
 befolkningsstudier, 33
Klinisk bedömning, 22
Konfidensintervall, 30
Kvalitativa studier, 33
Kvantitativa studier, 33
Longitudinell studie, 32
Ludomani, 22
Minimera skadeverkningar, 27
Minska skadeverkningar, 27
Mätinstrument för spelproblem, 29
Naturligt tillfrisknande, 32
N-värde, 32
Patologiskt spelande, 22
PGSI, 29
PPGM, 30
Prevalens, 28
Prevalensstudie, 28
Problem gambler, 25
Problemspelare, 25
Prospektiv studie, 32
p-värde, 31
Reducera skadeverkningar, 27
Representativt urval, 28
Retrospektiv studie, 33
Riskabla spelvanor, 25
Riskbruk, 24
Risker av social karaktär, 26
Riskspelare, 25
Signifikans, statistisk, 31
Skadereducering, 27
Skadligt spelande, 26
Skydd för sociala intressen, 26
Sociala skadeverkningar, 26
SOGS-R, 30
Spelare med moderat risk, 29
Spelare med spelproblem, 29
Spelare med viss risk, 25, 29
Spelberoende, 21
Spelmani, 22
Spelmissbruk, 23
Spelproblem, 20
Spontanläkning, 32
Statens folkhälsoinstitut, 24
Statistisk signifikans, 31
SWEGS, 28
Swelogs, 28
Särskilt sårbar grupp, 26
Tendens, statistisk, 31
Troligen spelberoende, 23
Tvärsnittsstudie, 32
Viss risk för spelproblem, 25
Överdrivet spelande, 24
Överlappande konfidensintervall, 34

Referenser

- Abbott, M., P. Binde, D. Hodgins, D. Korn, A. Pereira, R. Volberg & R. Williams. 2013a. *Conceptual Framework of Harmful Gambling: An International Collaboration*. Guelph, Ontario, Canada: The Ontario Problem Gambling Research Centre (OPGRC).
- Abbott, M.W., U. Romild & R.A. Volberg. 2013b. Gambling and problem gambling in Sweden: Changes between 1998 and 2009. *Journal of Gambling Studies*. E-publication ahead of print.
- APA. 2013. *DSM-5: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- Binde, P. 2010. *Syna korten: En insats mot spelproblem bland unga*. Hedemora: Gidlunds.
- FHI. 2010. *Spel om pengar och spelproblem i Sverige 2008/2009: Huvudresultat från SWELOGS befolkningsstudie*. Östersund: Statens folkhälsoinstitut.
- . 2012a. *FORS - Folkhälsofrågorna om riskabla spelvanor*. <http://spelprevention.se/Documents/pdf%20kunskapsbanken/FORS.pdf>.
- . 2012b. *Spel om pengar och spelproblem i Sverige 2009/2010: Resultat från Swelogs ettårsuppföljning*. Östersund: Statens folkhälsoinstitut.
- . 2012c. *Överdrivet spelande och hälsa: En systematisk litteraturoversikt*. Östersund: Statens folkhälsoinstitut.
- . 2013a. *Folkhälsodata - databas*. <http://www.fhi.se/Statistik-uppfoljning/Folkhalso-data/Databas/>
- . 2013b. Swelogs befolkningsstudie om spel och hälsa. <http://www.fhi.se/Vart-uppdrag/Alkohol-narkotika-dopning-tobak-och-spel/Spel/Swelogs-befolkningsstudie/>.
- Finansdepartementet. 2012. *Regeringsbeslut 2012-12-20. Regleringsbrev för budgetåret 2013 avseende Lotteriinspektionen*.
- Gambling Research Australia. 2005. *Problem Gambling and Harm: Towards a National Definition*. Melbourne: Office of Gaming and Racing, Victorian Government Department of Justice.
- Holtgraves, T. 2009. Evaluating the Problem Gambling Severity Index. *Journal of Gambling Studies* 25(1), 105-120.
- Kühlhorn, E. 1995. *Spelandet i Sverige* (BRÅ-rapport 1995:1). Stockholm: Brottsförebyggande rådet/Fritze.
- Lotteriförordning 1994:1551.
- Lund, I. 2007. Lessons from the grey area: A closer inspection of at-risk gamblers. *Journal of Gambling Studies* 23(4), 409-419.
- Läkartidningen. 2013. *DSM-5: Ny diagnos ersätter missbruk och beroende*. Nr. 41, 25 september.
- Mini-D IV. 2002. *Diagnostiska kriterier enligt DSM-IV*. Stockholm: Pilgrim press.

- Regeringen. 2005. *Mål för spelpolitiken*. <http://www.regeringen.se/sb/d/5820>.
- Reith, G. & F. Dobbie. 2013. Gambling careers: A longitudinal, qualitative study of gambling behaviour. *Addiction Research & Theory* 21(5), 376-390
- Rönnberg, S., R.A. Volberg, M.W. Abbott, W.L. Moore, A. Andrén, I. Munck, J. Jonsson, T. Nilsson & O. Svensson. 2000. *Spel och spelberoende i Sverige*. Stockholm: Statens folkhälsoinstitut.
- SFS 2009:267. 2009. *Förordning (2009:267) med instruktion för Statens folkhälsoinstitut*. Stockholm: Socialdepartementet.
- SOU. 2008. *En framtida spelreglering: Slutbetänkande av Spelutredningen*. Statens offentliga utredningar, 2008:124.
- Williams, R.J. & R.A. Volberg. 2009. Impact of survey description, administration format, and exclusionary criteria on population prevalence rates of problem gambling. *International Gambling Studies* 9(2), 101-117.
- Williams, R.J. & R.A. Volberg. 2013. The classification accuracy of four problem gambling assessment instruments in population research. *International Gambling Studies*. E-pub ahead of print, DOI: 10.1080/14459795.2013.839731.
- Williams, R.J., R.A. Volberg & R.M.G. Stevens. 2012. *The population prevalence of problem gambling: Methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care.

It's a man's world?

Av Jessika Svensson, utredare inom
spelprevention på Statens Folkhälsoinstitut



Jessika Svensson är utredare inom Spelprevention på Statens folkhälsoinstitut (fr.o.m årskiftet 2013/14 Folkhälsomyndigheten). Hon avslutade sin doktorsavhandling "Gender and gambling - A public health perspective" i juni 2013 på Mittuniversitetet. Avhandlingen byggde på data från Swedish longitudinal gambling study (Swelogs), en kvantitativ befolkningsstudie om spel och hälsa som finansieras och genomförs av Statens Folkhälsoinstitut. Syftet är att inhämta relevanta kunskaper för att förebygga spelproblem. Denna artikel syftar till att övergripande diskutera hur män och kvinnors spelande och spelproblem ser ut, hur detta har förändrats de senaste tio åren och att problematisera bilden av kvinnor som spelar. Den som är intresserad av andra områden i avhandlingen, som situationen för närstående, förändringar när det gäller spelande ur olika socioekonomiska synvinklar, internetspel, folkhälso-perspektiv på spel, metodfrågor för undersökningen eller mer detaljerade resultat hänvisas till avhandlingen.

Inledning

Jag och min syster har i ganska stor utsträckning känt oss hemma i och sökt oss till miljöer som ofta ses som maskulina. I 20-årsåldern satte vi ihop ett tipsgång bestående av tjejer som var feminister, spelade flipper och som älskade fotboll. Vi träffades på pub, tippade och såg på matcherna ihop. När pokerboomen kom började min syster spela poker, både live och på internet. I dessa miljöer är ofta en överväldigande majoritet män. Varför är där så få kvinnor? Blir de kvinnor som är där "one of the boys" och vad betyder det i så fall? Själv har jag varit med om att män i dessa sammanhang blivit provocerade av kvinnors närvaro, men ofta har män varit mycket positiva till att vi varit där. Men det är sällan att vara kvinna är "osynligt", det blir en "egenskap" som sticker ut och kommenteras i det maskulina rummet.

Jag har haft svårt att känna igen kvinnor som min syster eller vårt tipsgång när man diskuterar "kvinnors" spelande utifrån människors uppfattningar eller vad forskningen vet. Statistiken säger att kvinnor inte spelar ofta och mycket sällan inom spelformer som poker, sportspel, och kasinospel utan mest köper lotter och andra turspel. När jag fick möjlighet att skriva en avhandling på temat genus och spel, ville jag synliggöra både likheter och skillnader mellan män och kvinnor som spelar och får spelproblem, jag ville lyfta närstående till problemspelare och jag ville även problematisera bilden av kvinnor som spelar och se om gruppen är så homogen som den ofta framställs. Denna artikel tar fasta på det sista: problematisera kvinnors spelande och sätta kvinnors spelande i relation till samhället som vi lever i.

Bland det första avhandlingen fann var att spelbeteendet i Sverige är starkt könsbundet och att mycket lite har förändrats när det gäller män och kvinnors spelbeteende mellan 1997/98 och 2008/09, då två av datainsamlingarna genomfördes. Män spelar fortfarande mer, satsar mer pengar och har oftare spelproblem än kvinnor. Män och kvinnor väljer i allmänhet olika typer av spel. Swelogs fann dock att hälften av de nya problemspelarna mellan 2008/09 och 2009/10 var kvinnor. Om detta håller i sig kan det att innebära att vi kommer att se en utjämning mellan kvinnor och män när det gäller spelproblem i framtiden.

Jämställdhet i Sverige och feminisering av spel

Min förvåning över att det inte "hänt mer" när det gäller män och kvinnors spelande beror på att flera forskare varnat för en "feminisering" av spelproblem. Begreppet feminisering används för att beskriva idén att fler kvinnor än tidigare spelar, utvecklar problem och söker hjälp för spelproblem (Volberg 2003). En sådan feminisering har bekräftats när det gäller alkohol i flera

länder, det vill säga att kvinnors konsumtion och omfattning av problem har närmat sig männens (Kubicka & Csémy 2008).

Män och kvinnors olika roller och positioner uppmuntrar på olika sätt beteenden som förbättrar eller skadar hälsan. Till exempel är attityder till risktagande och aggressivitet ofta en av förklaringarna till mäns skadliga hälsobeteenden och används för att konstruera maskulinitet (Courtenay 2000; Lohan 2007). I ett jämlikt samhälle borde mäns och kvinnors hälsobeteende komma att likna varandra (Backhans et al. 2007). Vissa forskare har föreslagit att män och kvinnor i många delar av världen har uppnått jämställdhet mellan könen (Delfabbro 2009). Om så är fallet borde mäns och kvinnors spelmönster börjat likna varandra. Men jämställdheten går inte stadigt framåt (Holdsworth et al. 2012). Även om det har skett vissa förändringar på arbetsmarknaden och i familjen förknippas kvinnor fortfarande i högre grad än män med det ”privata” och exkluderas från den offentliga sfären (Campell 2000). Män associeras fortfarande med den offentliga sfären (Gíslason & Eydal 2011). Våld mot kvinnor utgör fortfarande en konstant begränsning för kvinnors och flickors liv och möjligheter (WHO 2012). En rapport från Institutet för arbetsmarknads- och utbildningspolitisk utvärdering fann att inkomstskillnaderna mellan könen inte har minskat på 30 år. Den största orsaken till detta är kvinnors ansvar för barn och hushåll (Angelov et al. 2013). Att ha familj påverkar kvinnors ekonomi negativt: 15 år efter det första barnet har inkomstskillnaden mellan en kvinna och hennes manliga partner ökat med 35 procent (Angelov et al. 2013). Oavsett klass eller yrke är kvinnor i Sverige, precis som i de flesta länder, ofta fortfarande huvudansvariga för att ta hand om familjen och hemmet (SCB 2011).

Att jämställdheten i vissa områden inte gått framåt i Sverige under perioden innebär inte att en feminisering av spelproblem inte kan ha skett, men det kan vara en delförklaring till att den hittills uteblivit.

Vad för genus?

Vad är då genus? Och varför är det intressant i spelsammanhang? Kön används, förenklat, för att hänvisa till biologiskt kön medan genus används för att hänvisa till sociala, kulturella och historiska *konstruktioner* av kön (Wamala & Lynch 2002). Genus fungerar som ett stratifieringssystem där män som grupp har större bestämmanderätt och mer resurser än kvinnor (Harding 1986; Connell 2009; Holdsworth et al. 2012; Östlin 2002). Genus är inte något statiskt utan förändras över tid och samverkar bland annat med socio-ekonomisk bakgrund, etnicitet och sexuell orientering (Hammarström 2007; Östlin 2002).

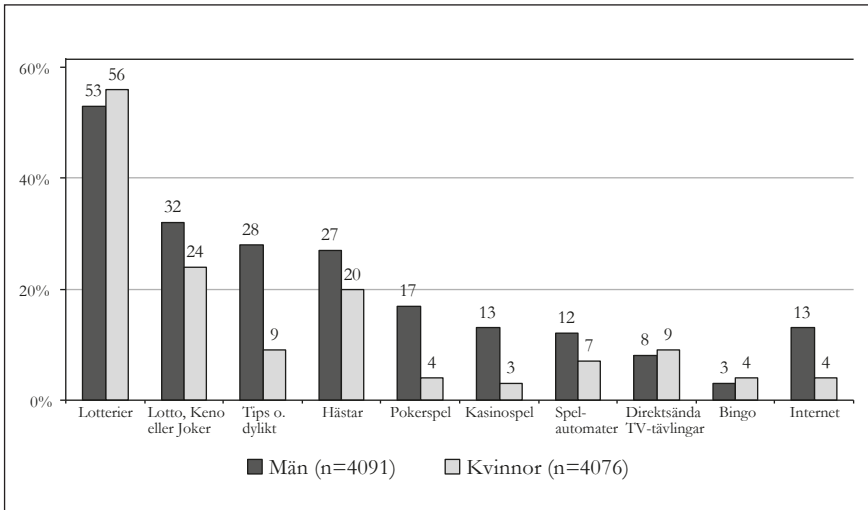
Vår tillvaro och våra val påverkas av sociala normer kring genus vilka föreskriver vad som är lämpligt agerande för varje situation (Charlebois 2011). En genusanalys av spel om pengar kan hjälpa oss att förstå hur spel påverkar och påverkas av genus. Till exempel är vissa spelmiljöer maskuliniserade, det vill säga, maskulint beteende eller män framhävs och belönas och dessa miljöer lockar därmed till sig fler män än kvinnor.

Spelforskningen har länge inte tagit frågan om kvinnors och mäns olika livsvillkor på allvar (Holdsworth et al. 2012; Volberg 2003). Ofta presenteras inte resultaten uppdelat på kön och eftersom män ofta är starkt överrepresenterade bland spelare och problemspelare kan detta förstärka den manliga normen (Hammarström 2007). Eventuella skillnader mellan könen blir osynliga; kvinnornas situation "försvinner" bland männnens. Men kön tycks vara en viktig faktor för spelande och spelproblem: bland annat verkar kvinnor utveckla spelproblem senare i livet och snabbare än män (Ladd & Petry 2002; Tavares et al. 2001) vilket kallas för *teleskopeffekten*, vilket också har setts inom alkohol (Desai et al. 2006). Fler kvinnor som har spelproblem än män med spelproblem lever ensamma (Statens folkhälsoinstitut 2010; Tavares et al. 2001). Män med spelproblem rapporterar oftare problem på arbetet, finansiella problem eller rättsliga problem, samtidigt som kvinnor med spelproblem oftare uppger att de har problem i sina relationer samt upplever fysiska och psykiska svårigheter (Crisp et al. 2000).

De gånger resultat uppdelas på kön förstärks ofta den stereotypa bilden av kvinnor och mäns spelande för att resultaten inte diskuteras i relation till makt och livssituation. Maskulinitet problematiseras inte trots att både svenska och internationella studier visar att män utgör den största riskgruppen när det gäller spelproblem (Department of Justice 2009, Williams et al. 2012).

Vad spelar kvinnor och män?

Kvinnor tycks generellt föredra mer repetitiva, monotona spelformer där man spelar själv mot huset och där slumpen spelar en viktig roll (Burger et al. 2006). I Sverige tycks kvinnor föredra snabba lotterier, Bingo-Lotto och bingo medan män ägnar sig mer åt att sportspel, kortspel och hästar det vill säga spel som involverar tävling med och mot andra, och där man upplever att ett visst mått av skicklighet krävs (Rönneberg et al. 2000; Westfelt 2006b, Staten folkhälsoinstitut 2010). Figur 1 visar hur män och kvinnor spelade år 2008/09.



Figur 1. *Spel om pengar i Sverige år 2008/09 fördelat på män och kvinnor*

Flera forskare använder begreppen slumpspel och skicklighetsspel (strategispel) när de pratar spelformer (Bjerg 2010; McDowall 2009, Reith 1999; Stevens & Young 2010). Män är ofta överrepresenterade i spelformer med en hög andel problemspelare, som kasinospel, poker, spelmaskiner och internetspel (Statens folkhälsoinstitut 2010). Men det betyder inte att det är förekomsten av män som ger den höga nivån av spelproblem. En kanadensisk studie som gjorde en faktoranalys av olika spelkategorier visade att män spelade sportspel, internetpoker, vadslagning och hästar och kvinnor spelade mer på lotterier och bingo. De ”manliga” spelen hade mer samband med spelproblem men skillnaden för spelproblem gällde både för män och kvinnor och kunde inte tillskrivas männens överrepresentation (Holtgraves 2009).

Avhandlingen fann att män och kvinnor som spelar regelbundet (spelat inom en spelform mer än en gång i månaden) har samma sannolikhet att ha spelproblem – andelen var 7,9 procent bland kvinnorna och 7,5 procent bland männen. Kvinnor hade till och med högre sannolikhet att ha spelproblem om man kontrollerade för ålder och om man spelade i andra domäner. Detta trots att de flesta kvinnor återfinns i speldomäner som inte brukar kopplas ihop med spelproblem. Dessutom spelar män inte bara oftare, utan satsar också mer pengar än kvinnor (Statens folkhälsoinstitut 2010). Även andra studier har funnit att vara man inte längre är en prediktiv faktor för spelproblem när man kontrollerar för spelbeteende (Ross et al. 2010; Statens folkhälsoinstitut 2010).

En förklaringen till att kvinnor tycks vara lika och till och med mer sårbara för spelproblem kan vara att de ofta har lägre inkomst än män, vilket gör

kvinnor mer känsliga för ekonomiska förluster. Den här förklaringen stöds av att den spelproblemsfråga (enligt Problem Gambling Severity Index, PGSI) som fick flest positiva svar av kvinnorna som spelade regelbundet var "har du spelat för mer än du verkligen haft råd att förlora?" Kvinnliga spelare rapporterade i större utsträckning att deras spelbeteende hade orsakat dem ekonomiska problem.

Vissa menar att kvinnors motiv är mer knutna till stämningsförändring: kvinnor anger oftare att de spelar för att fly från vardagslivet en stund och för att koppla av (Delfabbro 2000; Dow Shull 2002). Spel som en flykt från vardagen (särskilt spelmaskiner) har varit ett mer uttalat motiv bland kvinnor än män (Delfabbro 2000; Holdsworth et al. 2012). Det är dock sannolikt att både män och kvinnor använder spel som ett sätt att hantera stress (coping) och för att komma bort från stress, emotionell smärta och problem. Kvalitativa resultat indikerar att skillnaden mellan män och kvinnor ligger i typen av stress, problem och ansvar (Saugeres et al. 2012). Kvinnor beskriver som nämnts tidigare oftare att de använder spel för att fly vardagsproblem och svåra relationer/upplevelser. Män talar oftare om att fly från arbetsrelaterad stress.



Bilder av manliga och kvinnliga spelare är ofta könsstereotyper där kvinnor styrs mot slumpspel som bingo och män mot strategispel. Män beskrivs som tävlingsinriktade, aggressiva och fokuserade individer och kvinnor som vänliga, harmlösa individer som koncentrerar sig mer på sitt yttre. Med tillstånd av Svenska Spel.

Var spelar kvinnor och män?

Termerna "rum" och "plats" är viktiga inom fältet social geografi. Rum kan användas som ett mer abstrakt begrepp som omfattar psykiska, kulturella och

sociala miljöer (Harvey 1989; Bauman 1995). Plats är mer konkret, mer geografiskt rotat men får sin betydelse genom sociala relationer och rummets betydelse. Ett rum byggs upp och definieras av omgivande rum. Möjligheterna att få tillgång till rummet och platsen beror på vilka vi är.

Begrepp som offentliga och privata rum och platser har stor betydelse när vi talar om hur genus begränsar våra liv. Det offentliga rummet förknippas med manlighet och maskulinitet och det privata rummet med kvinnlighet och femininitet (Pilgeram 2007). Inom alkoholforskningen beskrivs till exempel att pubar fungerar som offentliga rum där män har mer makt och legitimitet. I det offentliga framträdandet i dessa rum förstärks och försvaras maskulint beteende (Campell 2000). Paralleller till spel om pengar kan göras. Kvinnor som spelar på typiskt maskulina domäner, som till exempel poker på kasino eller klubb, bemöts på olika sätt och kan göra de mer obehagliga, till exempel genom sexuella närmanden eller trakasserier (Abarbanel & Bernhard 2012). Vissa former av spel om pengar, speciellt strategispel i offentlig miljö, utgör ett maskulint kodade rum, samtidigt som femininitet associeras med vad Casey (2008) kallar spel *i en privat miljö (domestic environment)*, det vill säga spel i en hemmalik miljö, ofta på slumpspel som är lätt att lära sig och kombinera med vardagslivet, med andra ord en tillfällig fritidsaktivitet (inte serious leisure). I avhandlingen kategoriserades speldomäner på axlarna strategi-slump och hem privat-offentlig miljö.

Spel om pengar är historiskt sett en maskulin domän, och alla spelformer har inte alltid varit lika tillgängliga eller kulturellt accepterade för kvinnor (Casey 2006; Hing & Breen 2001). Kvinnor har generellt mer begränsade möjligheter att välja nöjen och fritidsaktiviteter, mycket på grund av faktorer som tid, inkomst, klass och relations- och föräldrastatus (Dilley & Scraton 2010). Detta beror delvis på att kvinnor har huvudansvaret för att ta hand om hem och hushåll och har mindre frihet och rörlighet vilket innebär färre möjligheter att exponeras för spel. Kvinnor har inte samma ekonomiska frihet som män (Hensing 2008). Kvinnor som spelar datorspel anger att de känner att deras manliga partner har mer tid att spela, eftersom de inte känner samma skyldighet att dela hushållsarbetet (Scott & Horrell 2000). Ofta är kvinnors fritid även tillgänglig i kortare stunder (Winn & Heeter 2009). Enligt SCB har kvinnor i Sverige mindre fritid än män (SCB 2012).

Spel som normbrytande aktivitet

Seriösa fritidsaktiviteter är hobbyaktiviteter som är ganska komplexa och kräver att deltagarna ägnar tid åt att utveckla sin förmåga, kunskaper och erfarenheter inom området (Stebbins 2007; Raisborough 2006). Tillfälliga fritidsaktiviteter (casual leisure) är en i jämförelse kortlivad aktivitet som kräver lite eller ingen specialträning för att kunna delta. Kvinnor som är engagerade

i seriösa fritidsaktiviteter hamnar ofta i konflikt med familjen över hur mycket tid de kan ägna åt sitt intresse (Dilley & Scraton 2010). För vissa spelare kan vissa spelformer, t.ex. sportspel, spela på hästar och poker, ses som en seriös fritidsaktivitet. Spelformer som lotterier och spelmaskiner utgör i allmänhet mer tillfälliga fritidsaktiviteter. Det är möjligt att kvinnor som spelar inom maskulina domäner upplever att de inom rummet kan utmana befintliga könsstyrda identiteter som begränsar dem och att de skapar nyare, mer subversiva femininiteter. En australiensisk kvalitativ studie fann att vissa kvinnor spelade för att bli sedda som normbrytande kvinnor, även om detta inte var deras primära motiv (Saugeres et al. 2012). Eaves (2009) argumenterade att kvinnliga pokerspelare som Annie Duke är "tredje vågens feminister". Andra forskare har hävdat att när kvinnor spelar poker är de inte uttalat särbehandlade med lägre betalning eller med svårigheter att befordras –till skillnad från i övriga samhället - spelet diskriminerar inte dem (Abarbanel & Bernhard 2012). Eftersom tur fördelas lika över medspelarna kan vissa spel ses som en meritokrati utan glastak.



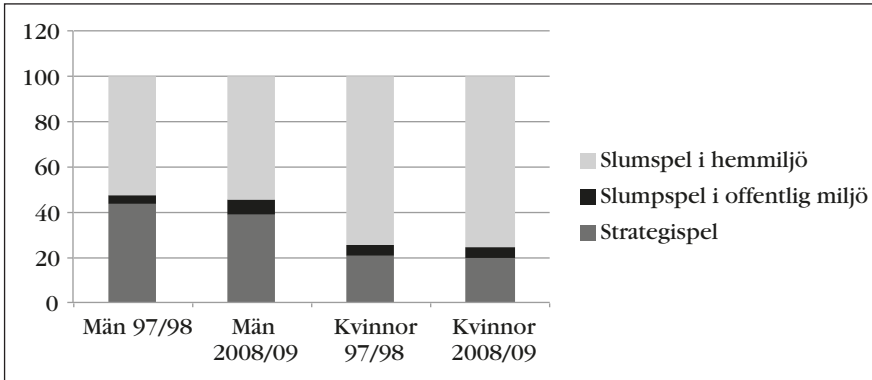
Pokerspelaren Annie Duke: Förebild och feminist?

Men inte alla kvinnor som spelar vill utmana den normerande feminiteten utan röra sig inom den. Casey beskrev hur arbetarklasskvinnor i Storbritannien ser spel (t.ex. att köpa lotter) som vardagliga och normala aktiviteter för att kunna presentera sitt spelande som en fritidsaktivitet och inte som något avvikande (Casey 2008). Kvinnor som spelar, likväl som män, är en heterogen kategori.

Likheter och skillnader mellan kvinnor och män som spelar

Min forskning fann att det generellt finns många likheter mellan män och kvinnor som spelar regelbundet, särskilt om de spelar inom samma domän. Det betyder att det egentligen finns större skillnader mellan typer av spe-

lare än mellan kvinnliga och manliga spelare. Män och kvinnor som spelade regelbundet hade som sagt lika stor andel spelproblem. I deras svar på de olika PGSI-frågorna fanns inga könsskillnader inom domänen slumpspel i offentlig miljö där till exempel spelmaskiner och bingo ingår. Detta var den enda domänen som hade ett statistiskt säkerställt samband med spelproblem för kvinnor.



Domänerna slumpspel i offentlig miljö, strategispel i offentlig miljö och strategispel i hemmiljö hade samband med spelproblem när kvinnor och män var i samma analys, men i den könsseparata analysen var så fallet endast för män, vilket visar hur skillnader som har betydelse kan missas om inte separata analyser för män och kvinnor genomförs. På kvinnor spelade i de domänerna vilket kan gjort det svårare att se statistisk skillnad. Kvinnor i dessa domäner verkar inte jaga förluster i samma utsträckning som män, vilket kan peka på att kvinnor i de här domänerna inte har samma ekonomiska motiv att spela. Trots det rapporterade ofta kvinnorna i strategidomäner att de spelat för mer än de haft råd med och att spelet orsakat ekonomiska problem. Det var dock inte lika vanligt att dessa kvinnor uppgav att de hade spelproblem och de kände inte heller skuld för sitt spelande på samma sätt som kvinnor inom andra domäner.

Detta kan vara ett tecken på att kvinnor som spelar i maskulint kodade domäner som strategispel kan uppleva att spelet ger andra belöningar och fördelar i jämförelse med kvinnor som spelar inom mer traditionella domänerna för kvinnor. Normbrytande aktiviteter kanske fungerar som en seriös fritidsaktivitet som breddar genusrollen och förbättrar självbilden, som ett sätt att förhandla kring femininitet.

Intressant är att domänen slumpspel i hemmiljö inte har samband med lägre sannolikhet för spelproblem för kvinnor – vilket domänen har för män. I domänen hittar vi spel som internetbingo, internetspelmaskiner och andra

lotteri- och nummerspel på internet.

De övergripande likheterna mellan män och kvinnor betyder inte nödvändigtvis att kvinnor och män upplever spelandet eller ger spelandet mening på samma sätt. Till exempel har forskning visat att både män och kvinnor ägnar sig åt felaktigt tänkande och vidskepliga ritualer när det gäller spel på maskiner eller lotterier. Men ritualerna och tankarna såg olika ut. Till exempel var det mer sannolikt att kvinnor valde nummer som hade personlig och känslomässig betydelse för dem medan män valde nummer utifrån matematiska regler, som att använda datorrandomiserade nummer (Philips 2009). I en studie av preferenser för maskinspelare fann författarna att män föredrog spel som är stereotypiskt maskulina och innehåller vilda djur, samtidigt som kvinnor i högre grad föredrar spel som har övernaturliga teman (Wilson & Philips 2009).

Spel kan vara ett sätt att "göra kön" och uppnå både traditionella och icke-traditionella genusidentiteter. Kopplingen mellan maskulinitet och konsumtion har varit mer uttalad inom alkoholforskningen: vissa forskare anser att könskillnader inom alkoholkonsumtion kan förklaras genom graden i vilken samhället konceptualiserar alkoholkonsumtion som normskapande för maskulint beteende (Lyons & Willott 2008). Drickande kan fungera som en symbol för maskulinitet, eftersom det är mer kopplat till andra rollattribut som till exempel aggressivt beteende och risktagande (De Visser et al. 2009; Groeschel & Wester 2010). Spelande kan på ett liknande sätt producera, reproducera och bekräfta manlighet för vissa män. Det finns olika möjligheter till och betydelser av maskulina ideal inom de olika spelformerna beroende på till exempel socioekonomisk status (Evans et al. 1998). Arbetarklass- eller invandarmän har begränsade möjligheter till maskulin validering genom sitt arbete och kan därför med större sannolikhet se spel om pengar som ett primärt verktyg för att validera sin maskulinitet.

Det är möjligt att kvinnor avstår från spel då en godkänd feminitet är knutet till rum som hem, vård och omsorg och ickespelande. En hypotes är att kvinnor genom att de utför vårdande praktiker avstår från spel på grund av att de utvecklar andra intressen. I så fall borde de män som också är mer bundna till hemmet eller utför vårdande praxis spela mindre eller på mer feminina domäner. Men resultatet från Swelogs visar att män som kan antas utöva mer vårdande praktiker som till exempel män som har en nära släkting med en kronisk sjukdom och män som är ensamstående föräldrar, i större utsträckning började spela på internet. Vidare visar resultat att män som var föräldralediga (men inte kvinnor) i större utsträckning hade spelproblem (Statens folkhälsoinstitut 2010).

Det kan ha samband med att ansvaret för hushållssysslor och omsorg inte ser lika ut för män och kvinnor. Men kanske beror skillnaderna istället på att

kvinnor utesluts från vissa platser där spelande sker. Clarke et al. (2006) menar att sociala, kulturella och miljöfaktorer är viktiga faktorer för sannolikheten att en individ ska *börja* spela och att orsaker som ensamhet och stress är viktigare för att förstå *fortsatt* spelande och utvecklande av spelproblem (Reith & Dobbie 2012). Män är socialt och kulturellt benägna att börja spela, samtidigt som kvinnors tillgång till många former av spel, är kulturellt, socialt och ekonomiskt begränsad. Detta kan vara en delförklaring till varför kvinnor - som inte engagerar sig i spel på samma sätt som män - ändå har lika stor sannolikhet som män att ha spelproblem. Kvinnors tillgång till spel är begränsat, men eftersom kvinnor i högre grad upplever psykisk stress och depression (Statens folkhälsoinstitut 2012b), kan kvinnor känna en större önskan om att få "komma bort" och fly från vardagen. Det skulle kunna bidra till en ökad sannolikhet att utveckla problem om de har börjat spela. Det är logiskt att män som av olika anledningar är mer upptagna av sysslor i hemmiljön utnyttjar de sätt som spel blir tillgängliga på (t.ex. internetspel), samtidigt som kvinnor i samma situation uppmuntras socialt och kulturellt att ägna sig åt andra mer tillfälliga fritidsaktiviteter i den mån de upplever att det finns utrymme för fritid.

Vi behöver fokusera på och ifrågasätta den maskulina normen inom spel och agera för att göra mäns spelbeteende mindre riskabelt. Även om kvinnliga problemspelare behöver synliggöras och även om vi bör vara uppmärksamma på hur utvecklingen ser ut för de nya problemspelarna där kvinnor verkar vara häften, så är det främsta problemet trots allt konsumtionen hos män. Kvinnor ska inte behöva undvika spel som ett resultat av diskriminering eller för att de känner sig uteslutna på grund av kön. Ett lämpligare sätt att arbeta med prevention bör vara att göra spel om pengar mindre riskabelt och problematiskt för alla.

Den enda domän där det fanns ett statistiskt säkerställt samband med problemspel för kvinnor var slumpspel i offentlig miljö som bland annat omfattar spelmaskiner som Vegas och bingospel i bingohallar. Att minska tillgängligheten för spelmaskiner verkar vara av stor vikt för att förebygga problemspel. Den ökade andelen kvinnor som söker hjälp (i vissa stater eller provinser i Australien och Canada) kan delvis förklaras av att en normalisering och en bredare acceptans samt en ökad tillgänglighet för spelmaskiner (Delfabbro 2009; Holsworth et al. 2012; Moore et al. 2011). Detta tillsammans med resultatet att kvinnor som spelade slumpspel i hemmiljö hade inte mindre risk för spelproblem vilket fallet var för män, kan betyda att slumpspel på internet, som t.ex. spelmaskiner, kasinospel, bingo, lotterier kan innebära ett större problem för kvinnor i framtiden då det ligger inom de domäner som ändå förknippas med feminitet och där många kvinnor finns.

Avhandlingen visar att spelare är en heterogen kategori vilket bör tas med i beräkningen när vi utvecklar insatser. Det finns en tendens att generalisera

alla spel som kvinnor oftare deltar i som "kvinnospel". Även om generaliseringar om detta till viss del har en empirisk grund är det viktigt att hålla i minnet att både män och kvinnor är heterogena kategorier och att det också finns många likheter om vi jämför män och kvinnor inom samma domän. Om motivet bakom vissa kvinnors spelande i viss mån kan vara att distansera sig från "kvinnorollen" och omförhandla innebörden av feminitet, kommer de knappast nås av eller vara intresserade av insatser som riktas till dem som "kvinnor" på ett stereotypiskt sätt.

Genusprocesser är inte enkla att förklara med hjälp av kvantitativa data. Avhandlingen som denna rapport är en kortversion av, baseras på epidemiologiska data. Det är tydligt att epidemiologi inte är tillräcklig - vi behöver också andra typer av forskning, inklusive kvalitativa studier. I kvalitativa studier fångas individens sammanhang och livserfarenheter ofta upp på ett djupare plan. Bredare frågor i ett folkhälsooperspektiv kan omfatta anställning, fördelning av tillgångar och inkomster, stöd för behövande, social och ekonomisk integration för invandrare och utbudet av fritidsaktiviteter i samhället. Framtida forskning bör ta upp betydelsen av genus för specifika spelformer och hur spelmiljöer samverkar med genusordningen vilket skulle kunna innebära, inte bara att spelmiljöer fungerar som arenor för att bekräfta och skapa maskulinitet och feminitet, utan att de även kan användas för att utmana normer kring genus.

References

- Abarbanel, B. L., & Bernhard, B. J. (2012). Chicks with decks. The female lived experience in poker. *International Gambling Studies*, 12(3), 367-385.
- Angelov, N., Johansson, P., & Lindahl, E. (2013). *Det envisa könsgäpet i inkomster och löner. Hur mycket kan förklaras av skillnader i familjeansvar?* Uppsala: Institutet för arbetsmarknads- och utbildningspolitisk utvärdering (IFAU).
- Backhans, M., Lundberg, M., & Månsdotter, A. (2007). Does increased gender equality lead to convergence of health outcomes? A study of Swedish municipalities. *Social Science and Medicine*, 64, 1892-1903.
- Bauman, Z. (1995). *Life in fragments*. Oxford: Blackwell
- Bjerg, O. (2010). Problem gambling in poker: money, rationality and control in a skill-based social game. *International Gambling Studies*, 10(3), 239-254.
- Burger, T. D., Dahlgren, D., & MacDonald, C. D. (2006). College students and gambling. An examination of gender differences in motivation for participation. *College Student Journal*, 40(3), 704-714.
- Campell, H. (2000). The glass Phallus. Pub(lic) masculinity and drinking in rural New Zealand. *Rural Society*(65), 562-581.
- Casey, E. (2006). Domesticating gambling: gender caring and the UK national lottery. *Leisure studies*, 25(1), 3-16.
- Casey, E. (2008). *Women, pleasure and the gambling experience*. Hampshire: Ashgate Publishing Limited.
- Charlebois, J. (2011). *Gender and the construction of dominant, hegemonic and oppositional femininities*. New York: Rowman & Littlefield Publishers.
- Clarke, D., Tse, S., Abbott, M., Townsend, S., Kingi, P., & Manaia, W. (2006). Key indicators of the transition from social to problem gambling. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(3), 247-264.
- Connell, R. W. (2009). *Gender*. Cambridge: Polity Press.
- Courtenay, W. H. (2000). Constructions of masculinity and their influence on men's well-being. A theory of gender and health. *Social Science and Medicine*, 50, 1385-1401.
- De Visser, R. O., J. A. Smith, McDonnell, E. (2009). "‘That's not masculine’. Masculine capital and health-related behaviour." *Journal of Health Psychology* 14: 1047-1058.
- Delfabbro, P. (2000). Gender differences in Australian gambling. A critical summary of sociological and psychological research. *Australian Journal of Social Issues*, 35(2), 145-158.
- Delfabbro, P. H. (2009). *Australian Gambling Review (1992-2008)* (4th ed.). Adelaide: Independent Gambling Authority.
- Department of Justice. (2009). *A study of gambling in Victoria: Problem gambling from a public health perspective*. Victoria: Department of Justice.

- Desai, R. A., Maciejewski, P. K., Pantalon, M. V., & Potenza, M. N. (2006). Gender differences among recreational gamblers. Association with the frequency of alcohol use. *Psychology of Addictive Behaviors*, 20(2), 145-153.
- Dilley, R. E., & Scraton, S. J. (2010). Women, climbing and serious leisure. *Leisure Studies*, 29(2), 125-141.
- Eaves, M. H. (2009). Gender and reality TV. An examination of the poker phenomenon. In D. K. Phillips & W. A. Wilson (Eds.), *Gambling and gender*. New York: Peter Lang Publishing.
- Evans, R., Gauthier, D. K., & Forsyth, C. J. (1998). Dogfighting. Symbolic expression and validation of masculinity. *Sex Roles*, 39(11/12), 825-838.
- Gíslason, I. V., & Eydal, G. B. (Eds.). (2011). *Parental leave, childcare and gender equity in the Nordic countries*. Copenhagen: Nordic Council of Ministers.
- Groeschel, B., & Wester, B. (2010). Gender role conflict, alcohol, and help seeking among college men. *Psychology of Men and Masculinity*, 11(2), 123-139.
- Hammarström, A. (2007). A tool for developing gender research in medicine. Examples from the medical literature on work life. *Gender Medicine*, 4(Suppl. B), 123-132.
- Harding, S. (1986). *The science question in feminism*. New York: Cornell University Press.
- Harvey, D. (1989). *The condition of post modernity*. Oxford, Basil Blackwell.
- Hensing, G. (2008). Bruk av narkotika. Är det maskulint? . In S. Andr  sson (Ed.), *Narkotikan i Sverige. Metoder f  r f  rebyggande arbete*. R 2008:23.   stersund: Statens folkh  lsinstitut.
- Hing, N., & Breen, H. (2001). Profiling luck. An empirical study of gambling and problem gambling amongst female club members. *Journal of Gambling Studies*, 17(1), 47-69.
- Holdsworth, L., Hing, N., & Breen, H. (2012). Exploring women's problem gambling: a review of the literature. *International Gambling Studies*, 12(2), 199-213.
- Holtgraves, T. (2009). Gambling, gambling activities, and problem gambling *Psychology of Addictive Behaviors*(23), 295-302.
- Kubicka, L., & Cs  my, L. (2008). Women's gender role orientation predicts their drinking patterns. A follow-up study of Czech women. *Addiction*, 103(6), 929-937.
- Ladd, G. T., & Petry, N. M. (2002). Gender differences among pathological gamblers seeking treatment. *Experimental and Clinical Psychopharmacology*, 10(3), 302-309.
- Lohan, M. (2007). How might we understand men's health better? Integrating explanations from critical studies on men and inequalities in health. *Social Science and Medicine*, 65, 493-504.
- Lyons, A. C., & Willott, S. A. (2008). Alcohol consumption, gender identities and women's changing social positions. *Sex roles*, 29(9-10), 694-712.
- McDowall, S. (2009). Gender differences in gambling related beliefs. The role of types of gambling. *Faculty of Psychology*. Chicago, Illinois, Adler School of Professional Psychology.

- Moore, S. M., Thomas, A. C., Kyrios, M., Bates, G., & Meredyth, D. (2011). Gambling accessibility: A scale to measure gambler preferences. *Journal Of Gambling Studies*, 27, 129-143.
- Pilgeram, R. (2007). 'Ass-kicking' women. *Gender, Work and Organization* 14(6): 572-595.
- Raisborough, J. (2006). Getting onboard. Women, access and serious leisure. *The Sociological Review* 54(2): 242-262.
- Reith, G. (1999). *The age of chance: Gambling in western culture*. London: Routledge.
- Reith, G., & Dobbie, F. (2012). Gambling careers. A longitudinal qualitative study of gambling behaviour. *Addiction Research and Theory*, In Press(Early Online), 1-15.
- Ross, D., Barr, G., Collins, P., Dellis, A., Hofmeyer, A., Kincaid, H., et al. (2010). *Summary of basic data on from the National Urban Prevalence Study of Gambling Behaviour* (NUPSGB). Cape Town: The Research Division of the National Responsible Gambling Programme.
- Rönnerberg, S., Volberg, R., Abbott, M., Moore, L., Andrén, A., Munck, I., et al. (2000). *Spel och spelberoende i Sverige* (Rapport No. R 2000:21). Stockholm.
- Saugeres, L., Thomas, A., Moore, S., & Bates, G. (2012). *Gamblers tell their stories. Life patterns of gambling*. Melbourne: Victorian Responsible Gambling Foundation.
- SCB (2011). *The Swedish Time Use Survey 2010*. Örebro: Statistiska Centralbyrån [Statistic Sweden].
- SCB (2012). *Mäns hushållsarbete ökar. Men kvinnor gör fortfarande mest hemma*. Örebro: Statistiska Centralbyrån [Statistic Sweden].
- Scott, G., & Horrell, K. (2000). Girl gamers and their relationship with the gaming culture. *Convergence*, 6(4), 36-53.
- Statens folkhälsoinstitut. (2010). Swedish longitudinal gambling study: En studie om spel och hälsa. R 2010:23. Östersund: Statens folkhälsoinstitut.
- Statens folkhälsoinstitut. (2011). *Årsrapport Stöddlinjen 2010* (Arbetsrapport No. A 2011:03). Östersund: Statens folkhälsoinstitut.
- Statens folkhälsoinstitut. (2012a). *Spel om pengar och spelproblem i Sverige 2009/2010*. R 2012:04. Östersund: Statens folkhälsoinstitut.
- Statens folkhälsoinstitut (2012b) Health on Equal Terms. The National Survey of Public Health. Östersund: Statens folkhälsoinstitut
- Stebbins, R. A. (2007). *Serious Leisure*. A perspective for our time. New Brunswick: Transaction Publishers.
- Stevens, M., & Young, M. (2010). Who plays what? Participation profiles in chance versus skill-based games. *Journal of Gambling Studies*, 26(1), 89-103.
- Tavares, H., Zilberman, M., Beites, F., & Gentil, V. (2001). Gender differences in gambling progression *Journal of Gambling Studies*, 17(2), 151-159.

- Wamala, S. P., & Lynch, J. (2002). Introduction. Integrating research on gender and social inequities in health. In S. P. Wamala & J. Lynch (Eds.), *Gender and social inequities in health. A public health perspective*. Lund: Studentlitteratur.
- West, C. and D. Zimmerman (2002). Doing gender. In S. Fenstermaker and C. West (Ed) *Doing gender, doing difference. Inequality, power, and institutional change*. New York, Routledge: 3-24.
- Westfelt, L. (2006a). *Statliga kasinon i Sundsvall och Malmö: Förväntningar, erfarenheter, attityder, spelande och spelproblem före etableringen samt ett år och tre år efter* (SoRADs Forskningsrapport No. 32). Stockholm: Stockholms universitet, Centrum för socialvetenskaplig alkohol- och drogforskning (SoRAD).
- Westfelt, L. (2006b). *Två studier om spel och spelproblem: En tvärsnittsanalys och en longitudinell analys om risken för spelproblem* (SoRADs Forskningsrapport No. 34). Stockholm: Stockholms universitet, Centrum för socialvetenskaplig alkohol- och drogforskning (SoRAD).
- WHO. (2012). Violence against women. Intimate partner and sexual violence against women. Fact sheet Number 239. Retrieved 2013-2018, from <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs239/en/index.html>
- Williams, R. J., Volberg R.A., & Stevens, R. (2012). *The population prevalence of problem gambling. Methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends*.
- Wilson, W. A., & Phillips, D. K. (2009). Gender differences in selection of low-denomination video slot machines. In D. K. Phillips & W. A. Wilson (Eds.), *Gambling and gender. Men and women at play*. New York: Peter Lang.
- Winn, J., & Heeter, C. (2009). Gaming, gender, and time. Who makes time to play? *Sex roles*, 61, 1-13.
- Volberg, R. A. (2003). Has there been a “feminization” of problem gambling in the United States? *eGambling: The Electronic Journal of Gambling Issues*, 8, 1-10.
- Young, M. (2010). Gambling, capitalism and the State. *Journal of Consumer Culture*, 10(2), 254-273.
- Östlin, P. (2002). Gender perspective In J. Mackenbach & M. Bakker (Eds.), *Reducing inequality in health. A European perspective*. London: Routledge.

Torbjörn Ingvarsson, universitetslektor och docent i civilrätt vid Uppsala universitet skriver om spelrätt. Hur ska avtal om spel egentligen tolkas? Från rättsregeln att överenskommelser som grundas på spel och vadslagning inte är bindande finns det viktiga undantaget, att sådana avtal är bindande om staten gett tillstånd till att bedriva verksamheten. Avtalsrättsliga och allmänna obligationsrättsliga regler ska därför i huvudsak gälla som vanligt, men i rättsvetenskapen framhålls ändå att rättsverkningarna av överenskommelserna måste styras av att det är fråga om spel och vadslagning.

Per Binde är docent i socialantropologi vid Göteborgs universitet och har spelforskning som specialitet. Han är sedan 2007 ledamot av Lotteriinspektionens styrelse. I sin artikel förklarar Per vad ”spelberoende” och liknande termer har för innebörder, vilket förhoppningsvis ska bidra till att minska den begreppsförvirring som råder. Han ger också råd om hur man ska tolka och förstå de uppgifter som förekommer om omfattningen av spelproblem i Sverige och andra länder.

Jessika Svensson, utredare inom spelprevention på Statens Folkhälsoinstitut, disputerade på Mittuniversitetet i juni 2013 med sin doktorsavhandling Gender and gambling - A public health perspective. I denna kortversion beskriver Jessika hur män och kvinnors spelande och spelproblem ser ut och hur det har förändrats de senaste tio åren.